

Guide de l'utilisateur PowerLite® 1750/1760W/1770W/1775W

Table des matières

Présentation de votre projecteur	9
Caractéristiques du projecteur	9
Contenu de la boîte	10
Composants additionnels	12
Équipement en option et pièces de rechange.....	12
Information concernant l'enregistrement et la garantie	13
Système de notation employé dans la documentation	14
Où trouver plus d'information?	14
Emplacement des composants du projecteur	15
Composants du projecteur – avant/dessus	15
Composants du projecteur – arrière	16
Composants du projecteur – base	17
Composants du projecteur – panneau de commande	18
Composants du projecteur – télécommande	19
Installation du projecteur.....	21
Emplacement du projecteur	21
Options de configuration et d'installation du projecteur	21
Distance de projection	23
Raccordement du projecteur	31
Raccordement d'ordinateurs	32
Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB	32
Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA.....	34
Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par HDMI	34
Raccordement à un ordinateur pour la commande de souris par USB	35
Connexion à un ordinateur pour le son	36
Connexion à des sources vidéo.....	36
Raccordement d'une source vidéo HDMI.....	37
Raccordement à une source vidéo composantes-VGA	37
Raccordement d'une source vidéo composite	38
Connexion à une source vidéo pour le son	38

Raccordement de dispositifs USB externes	39
Projection depuis un dispositif USB	39
Raccordement d'un appareil USB ou d'un appareil photo au projecteur	40
Sélection de la source USB raccordée.....	41
Débranchement d'un appareil USB ou d'un appareil photo du projecteur.....	41
Raccordement d'une caméra de documents	41
Installation des piles dans la télécommande	42
Ouverture du couvercle d'objectif	44
Utilisation du projecteur sur un réseau	45
Projection sur un réseau sans fil	45
Installation du module LAN sans fil.....	46
Utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection d'Epson (Windows seulement)	48
Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil.....	49
Paramètres du menu LAN sans fil.....	52
Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows	53
Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Mac OS.....	54
Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil	54
Paramètres du menu Sécurité sans fil	55
Configuration du projecteur pour des alertes réseau par courriel.....	56
Messages d'alerte par courriel du projecteur sur le réseau	58
Configuration de la surveillance avec SNMP	58
Commande du projecteur sur un réseau en utilisant un navigateur Web	59
Fonctions de base du projecteur	62
Mise sous tension du projecteur.....	62
Mise hors tension du projecteur	64
Sélection de la langue des menus du projecteur.....	66
Réglage de la hauteur l'image	67
Forme de l'image.....	68
Correction automatique de la forme de l'image avec Screen Fit.....	69
Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner	71
Correction de la forme de l'image avec les touches de correction trapézoïdale	72
Modification de la taille de l'image à l'aide de la bague de zoom.....	73
Mise au point de l'image	74

Fonctionnement de la télécommande	75
Utilisation de la télécommande comme souris sans fil.....	76
Utilisation de la télécommande comme pointeur pour une présentation	77
Sélection de la source d'images.....	78
Modes de projection.....	80
Modification du mode de projection avec la télécommande	81
Modification du mode de projection avec les menus	81
Rapport hauteur/largeur de l'image.....	82
Modification du rapport hauteur/largeur de l'image.....	83
Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles.....	83
Mode couleurs.....	84
Changement du Mode couleurs.....	85
Modes couleurs disponibles	86
Activation de la fonction Iris auto	86
Commande du volume à l'aide des touches de volume	87
Projection d'une présentation avec des diapositives.....	88
Présentations avec diapositives	88
Types de fichiers SlideShow supportés.....	88
Lancez un diaporama ou une présentation.....	89
Options d'affichage de SlideShow	91
Réglage des fonctions du projecteur	93
Désactivation provisoire de l'image et du son	93
Arrêt provisoire sur l'image vidéo	94
Agrandir ou réduire les images.....	94
Fonctions de sécurité du projecteur	95
Options de sécurité par de mot de passe	96
Création d'un mot de passe	96
Sélection des options de sécurité par mot de passe	98
Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur	99
Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage.....	100
Désactivation des touches du projecteur.....	102
Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur	103
Installation d'un câble antivol.....	103

Système d'identification de projecteur pour la commande de projecteurs multiples.....	103
Définition de l'identificateur du projecteur	104
Définition de l'identificateur de commande à distance	104
Faire correspondre la qualité d'affichage de plusieurs projecteurs	106
Réglage des paramètres de menu	108
Utilisation des menus du projecteur	108
Paramètres de qualité d'image – Menu Image	110
Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal.....	112
Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage.....	117
Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé.....	119
Paramètres réseau du projecteur – Menu Réseau.....	122
Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information.....	124
Liste de codes d'Event ID	126
Options de réinitialisation du projecteur – Menu Réinit.	127
Entretien et transport du projecteur	129
Entretien du projecteur	129
Nettoyage de l'objectif	129
Nettoyage du boîtier du projecteur	130
Entretien du filtre à air et des événements.....	130
Nettoyage du filtre à air et des événements	131
Remplacement du filtre à air	131
Entretien de la lampe.....	133
Remplacement de la lampe	134
Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe	138
Remplacement des piles de la télécommande	139
Transport du projecteur	142
Résolution des problèmes.....	143
Conseils pour les problèmes de projection.....	143
Témoins d'état du projecteur	144
Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur	146
Résolution des problèmes d'image ou de son.....	147
Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît	147
Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display	148

Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît.....	149
Affichage depuis un ordinateur portable	149
Affichage depuis un ordinateur portable Macintosh	149
Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît	150
Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît	150
Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire	151
Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage	151
Solutions si l'image est floue.....	152
Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes	153
Solutions s'il n'y a pas de son ou si le volume est faible	154
Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande.....	154
Solutions de problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur	155
Solutions pour les problèmes de télécommande	155
Solutions aux problèmes de mot de passe	156
Solutions si les alertes réseau par courriel ne sont pas reçues	156
Comment obtenir de l'aide.....	157
Caractéristiques techniques	159
Caractéristiques générales du projecteur.....	159
Fiche technique de la lampe.....	161
Fiche technique de la télécommande.....	161
Dimensions du projecteur.....	162
Caractéristiques électriques du projecteur	162
Caractéristiques environnementales du projecteur	163
Caractéristiques de sécurité et d'homologations du projecteur	163
Format d'affichage vidéo pris en charge.....	164
Avis.....	167
Consignes de sécurité importantes	167
Consignes de sécurité importantes	167
Déclaration de conformité avec la FCC	170
Marques de commerce.....	171
Droits d'auteurs des logiciels.....	172
Avis sur les droits d'auteur	199
Droits d'attribution.....	199

Présentation de votre projecteur

Consultez ces sections pour en apprendre davantage sur votre projecteur et ce manuel.

[Caractéristiques du projecteur](#)

[Système de notation employé dans la documentation](#)

[Où trouver plus d'information?](#)

[Emplacement des composants du projecteur](#)

Caractéristiques du projecteur

Les projecteurs PowerLite 1750, 1760W, 1770W et 1775W offrent les caractéristiques spéciales suivantes :

Système de projection à haute luminosité et à haute résolution

- PowerLite 1750/1760W : Jusqu'à 2600 lumens de luminosité (sortie de lumière blanche et sortie de lumière couleur)
PowerLite 1770W/1775W : Jusqu'à 3000 lumens de luminosité (sortie de lumière blanche et sortie de lumière couleur)
- PowerLite 1750 : Résolution native de 1024 x 768 pixels (XGA)
PowerLite 1760W/1770W/1775W : Résolution native de 1280 x 800 pixels (WXGA)

Polyvalence au chapitre de la connectivité

- Projection Plug-and-play USB
- Prise en charge de réseau sans fil (PowerLite 1760W/1770W/1775W), y compris le transfert vidéo et audio
- Module LAN sans fil inclus (PowerLite 1775W)
- Présentations sans ordinateur grâce à la connexion directe de dispositifs de stockage USB
- Port HDMI pour appareils vidéo (PowerLite 1760W/1770W/1775W)
- Port pour la caméra de documents Epson en option

Fonctionnalités et affichage novateurs

- Fonction Screen Fit qui règle automatiquement la taille des images selon l'écran de projection (PowerLite 1775W)
- Rapport de contraste de 2000:1 et commande automatique de l'iris pour des images détaillées et nettes

- Mise au point assistée avec l'aide du projecteur ou de la télécommande (PowerLite 1775W)
- Fonctions Instant Off et Alimentation directe d'Epson accélérant la configuration et la mise hors tension
- Système de diffusion de message sur le réseau pour projeter des messages en temps opportun sur tous les projecteurs reliés au réseau (PowerLite 1760W/1770W/1775W)

[Contenu de la boîte](#)

[Composants additionnels](#)

[Équipement en option et pièces de rechange](#)

[Information concernant l'enregistrement et la garantie](#)

Sujet parent: [Présentation de votre projecteur](#)

Concepts associés

[Emplacement des composants du projecteur](#)

Contenu de la boîte

Conservez tous les matériaux d'emballage au cas où il vous faudrait expédier le projecteur. Pour l'expédition, employez toujours l'emballage d'origine (ou l'équivalent).

Assurez-vous que la boîte de votre projecteur contient toutes ces pièces :



- 1 Projecteur
- 2 Télécommande
- 3 Piles de la télécommande (deux piles alcalines AA)
- 4 Cordon d'alimentation
- 5 Câble d'ordinateur VGA
- 6 Câble USB
- 7 Câble adaptateur d'audio
- 8 Malette de transport

- 9 Module LAN sans fil (PowerLite 1775W)
- 10 Clé USB Quick Wireless Connection d'Epson (PowerLite 1775W)
- 11 Étiquette de protection par mot de passe
- 12 CD de documentation du projecteur
- 13 CD des logiciels du projecteur

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Composants additionnels

Selon la manière dont vous utilisez le projecteur, vous pourriez avoir besoin des composants additionnels suivants :

- Pour recevoir un signal de vidéo en composantes, il faut un câble vidéo composant-VGA D-sub à 15 broches. Vous pouvez en acheter un auprès d'Epson ou d'un revendeur agréé d'Epson.
- Pour recevoir un signal HDMI, il faut un câble HDMI compatible.
- Pour projeter avec le son un signal provenant de certains ports, il peut être nécessaire d'acheter un câble audio compatible avec votre appareil. Pour vous en procurer un, adressez-vous à votre revendeur d'ordinateurs ou d'appareils électroniques.

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Équipement en option et pièces de rechange

Vous pouvez vous procurer des écrans, d'autres accessoires en option ou des pièces de remplacement auprès d'un revendeur agréé Epson. Pour trouver le revendeur le plus près de chez vous, composez le 1 800 463-7766 Ou vous pouvez effectuer des achats en ligne au www.epson.ca (Canada) ou www.epsonstore.com (États-Unis).

Epson offre les accessoires optionnels et les pièces de rechange suivantes pour votre projecteur :

Accessoire optionnel ou pièce	Numéro de produit
Lampe de rechange d'origine Epson	V13H010L65
Ensemble de filtres à air de rechange (2 filtres)	V13H134A31
Module LAN sans fil (PowerLite 1760W/1770W/1775W seulement)	V12H418P12

Accessoire optionnel ou pièce	Numéro de produit
Clé USB pour le programme Quick Wireless Connection (PowerLite 1760W/1770W/1775W seulement)	V12H005M08
Caméra de documents Epson DC-11	V12H377020
Caméra de documents Epson DC-10s	ELPDC10S
Caméra de documents Epson DC-06	V12H321001
Module interactif BrightLink Solo (IU-01)	V12H415020
Verrouillage de sécurité Kensington	ELPSL01
Écran portable pour projecteur Duet d'Accolade	ELPSC80
Écran portable pour projecteur ES3000	V12H002S3Y
Écran portable de 60 po (152 cm) (format 4:3)	V12H002S27
Écran portable de 80 po (203 cm) (format 4:3)	V12H002S28
Câble vidéo en composantes à VGA	V12H005C19
Amplificateur de distribution	ELPDA01
Télécommande	1507996
1-Year Extended Depot Repair Service Plan (Service de réparation d'une durée d'un an)	EPPFTPA1
1-Year Extended Exchange Warranty (Service d'échange d'une durée d'un an)	EPPEXPA1
2-Year Extended Depot Repair Service Plan (Service de réparation d'une durée de deux ans)	EPPFTPA2

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Information concernant l'enregistrement et la garantie

Le projecteur est accompagné d'une garantie de base qui vous permet d'utiliser le projecteur en toute confiance. Pour plus de détails, reportez-vous au dépliant de garantie accompagnant votre projecteur.

De plus, Epson offre gratuitement le service d'échange Extra Care. Dans l'éventualité peu probable d'une panne, vous n'aurez pas besoin d'attendre que votre appareil soit réparé. En effet, Epson vous fera parvenir un appareil de rechange où que vous soyez au Canada ou aux États-Unis. Consultez le document du service d'échange Extra Care pour plus de détails.

Enregistrez votre produit en ligne en utilisant le CD du projecteur ou au site suivant :
www.epson.com/webreg

L'enregistrement vous permettra également de recevoir des mises à jour spéciales sur les nouveaux accessoires, produits et services.

Sujet parent: [Caractéristiques du projecteur](#)

Système de notation employé dans la documentation

Suivez les directives de ces notations lorsque vous lisez votre documentation :

- **Avertissements** : doivent être suivis à la lettre pour éviter les blessures.
- **Mises en garde** : doivent être respectées afin d'éviter d'endommager votre matériel.
- **Remarques** : contiennent des renseignements importants au sujet de votre projecteur.
- **Conseils** : contiennent des renseignements additionnels sur la projection.

Sujet parent: [Présentation de votre projecteur](#)

Où trouver plus d'information?

Vous avez besoin d'aide rapidement concernant l'utilisation de votre projecteur lors d'une présentation? Consultez les ressources suivantes pour obtenir de l'aide :

- Système d'aide intégré

Appuyez sur la touche **Help** de la télécommande ou du projecteur pour obtenir des solutions rapides à des problèmes courants.

- www.epson.com/support (É.-U.) ou www.epson.ca/support (Canada)

Consultez les questions les plus fréquemment posées et transmettez vos questions par courriel à l'assistance technique d'Epson (24 heures sur 24).

- Pour des détails sur l'utilisation de votre projecteur dans un réseau (PowerLite 1760W/1770W/1775W), reportez-vous au *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection* se trouvant avec ce manuel sur le CD de votre projecteur.
- Pour des détails sur la conversion de fichiers PowerPoint en format de fichiers de présentation pour diaporama accessible à partir d'un dispositif USB branché à votre projecteur (Windows seulement), reportez-vous au *Guide d'utilisation d'EasyMP Slide Converter* se trouvant avec ce manuel sur le CD de votre projecteur.
- Si vous avez encore besoin d'aide après avoir consulté le présent manuel et les ressources énumérées plus haut, vous pouvez faire appel à l'assistance technique Epson PrivateLine pour obtenir une aide rapide. Pour plus de détails, consultez la section « Comment obtenir de l'aide? ».

Sujet parent: [Présentation de votre projecteur](#)

Références associés

[Comment obtenir de l'aide](#)

Emplacement des composants du projecteur

Consultez les illustrations des composants du projecteur pour en savoir plus sur les parties de votre projecteur.

[Composants du projecteur – avant/dessus](#)

[Composants du projecteur – arrière](#)

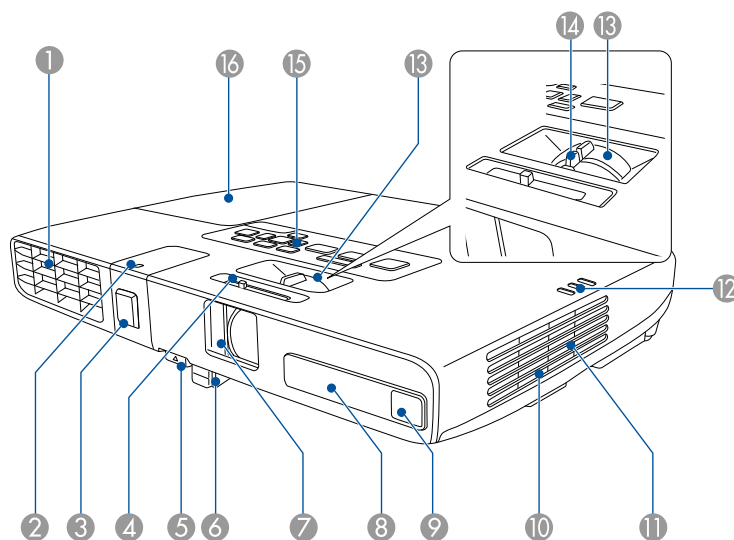
[Composants du projecteur – base](#)

[Composants du projecteur – panneau de commande](#)

[Composants du projecteur – télécommande](#)

Sujet parent: [Présentation de votre projecteur](#)

Composants du projecteur – avant/dessus



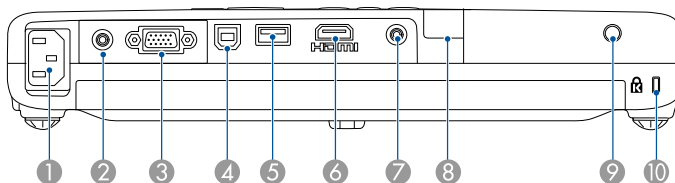
1 Sortie d'air

2 Témoin de module de LAN sans fil (PowerLite 1760W/1770W/1775W)

- 3 Couvercle de module de LAN sans fil (PowerLite 1760W/1770W/1775W)
- 4 Levier de glissière **A/V Mute**
- 5 Levier de déverrouillage de la patte
- 6 Patte avant réglable
- 7 Glissière **A/V Mute** (couvre-objectif)
- 8 Récepteur de la télécommande
- 9 Capteur de distance de projection et de forme de l'image (PowerLite 1775W)
- 10 Orifice d'admission d'air (filtre à air)
- 11 Haut-parleur
- 12 Témoins d'état du projecteur
- 13 Bague de zoom
- 14 Bague de mise au point (PowerLite 1750/1760W/1770W)
- 15 Panneau de commande
- 16 Couvercle du logement de lampe

Sujet parent: [Emplacement des composants du projecteur](#)

Composants du projecteur – arrière

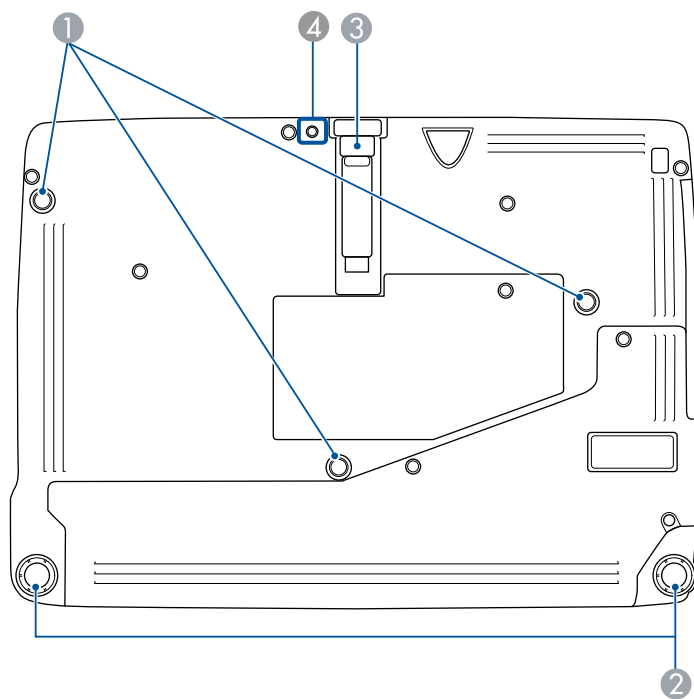


- 1 Port d'entrée CA
- 2 Port **Video**
- 3 Port **Computer**
- 4 Port USB **TypeB**
- 5 Port USB **TypeA**

- 6 Port **HDMI** (PowerLite 1760W/1770W/1775W)
- 7 Port **Audio**
- 8 Récepteur de la télécommande
- 9 Vis du couvercle de lampe
- 10 Port de verrouillage de sécurité

Sujet parent: [Emplacement des composants du projecteur](#)

Composants du projecteur – base

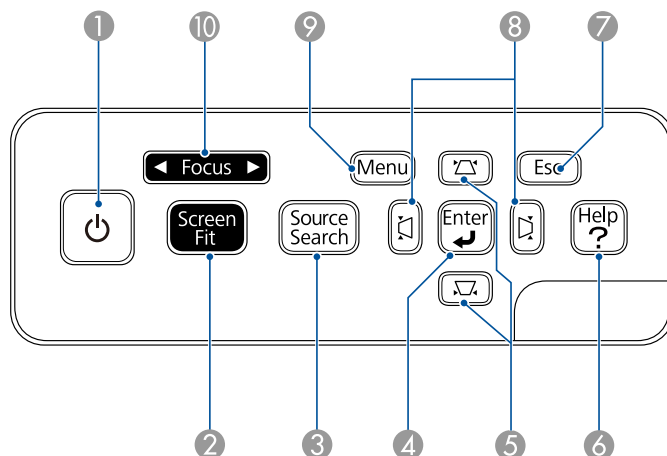


- 1 Trous de support de montage
- 2 Pattes arrière
- 3 Patte avant réglable

4 Vis de module de LAN sans fil (PowerLite 1760W/1770W/1775W)

Sujet parent: [Emplacement des composants du projecteur](#)

Composants du projecteur – panneau de commande



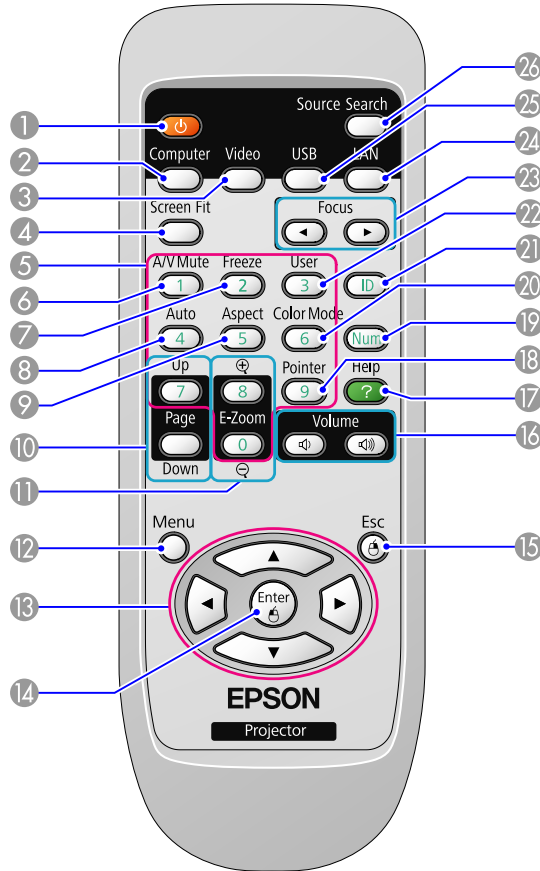
- 1 Bouton et témoin d'alimentation
- 2 Touche **Screen Fit** (PowerLite 1775W; réglage des images projetées)
- 3 Touche **Source Search** (recherche des sources vidéo raccordées)
- 4 Touche **Enter** (sélection des options)
- 5 Touches de correction trapézoïdale verticale (réglage de la forme de l'image) et touches fléchées
- 6 Touche **Help** (accès à l'information d'aide du projecteur)
- 7 Touche **Esc** (annule ou quitte les fonctions)
- 8 Touches de correction trapézoïdale horizontale (réglage de la forme de l'image) et touches fléchées
- 9 Touche **Menu** (accès au système de menus du projecteur)
- 10 **Touches** Focus (PowerLite 1775W)

Sujet parent: [Emplacement des composants du projecteur](#)

Références associés

Témoins d'état du projecteur

Composants du projecteur – télécommande



- 1 Bouton d'alimentation
- 2 Touche **Computer** (sélectionne la source d'ordinateur raccordée)
- 3 Touche **Video** (défilement des sources vidéo raccordées)
- 4 Touche **Screen Fit** (réglage de la forme de l'image; fonctionne avec le projecteur PowerLite 1775W seulement et lorsque vous ne projetez pas à partir du plafond)

- 5 Touches numériques (entrée de chiffres)
- 6 Touche **A/V Mute** (coupe l'image et le son)
- 7 Touche **Freeze** (fige l'action vidéo)
- 8 Touche **Auto** (réglage automatique des paramètres de position, d'alignement et de synchronisation)
- 9 Touche **Aspect** (sélection du rapport hauteur/largeur de l'image)
- 10 Touches **Page Up/Down** (commande des diapositives d'une présentation)
- 11 Touches **E-Zoom +/-** (agrandissement et rapetissement de l'image)
- 12 Touche **Menu** (accès au système de menus du projecteur)
- 13 Touches fléchées (défilement des options à l'écran et commande des fonctions de souris sans fil)
- 14 Touche **Enter** (sélection des options et commande des fonctions de souris sans fil)
- 15 Touche **Esc** (annuler/quitter les fonctions et commande des fonctions de souris sans fil)
- 16 Touches **Volume** (réglage du volume du haut-parleur)
- 17 Touche **Help** (accès à l'information d'aide du projecteur)
- 18 Touche **Pointer** (active le pointeur à l'écran)
- 19 Touche **Num** (passe de la fonction touches à chiffres afin d'entrer des chiffres)
- 20 Touche **Color Mode** (sélection du mode d'affichage)
- 21 Touche **ID** (sélectionne les numéros d'identification du projecteur et de la télécommande)
- 22 Touche **User** (personnalisable pour différentes fonctions)
- 23 Touches **Focus** (réglage de la mise au point de l'image; fonctionnent avec le projecteur PowerLite 1775W seulement)
- 24 Touche **LAN** (passe à la source réseau disponible)
- 25 Touche **USB** (défilement des sources USB raccordées)
- 26 Touche **Source Search** (recherche des sources connectées)

Sujet parent: [Emplacement des composants du projecteur](#)

Installation du projecteur

Suivez les instructions contenues dans ces sections afin de préparer et installer votre projecteur.

[Emplacement du projecteur](#)

[Raccordement du projecteur](#)

[Installation des piles dans la télécommande](#)

[Ouverture du couvercle d'objectif](#)

Emplacement du projecteur

Pour les besoins de votre présentation, vous pouvez placer le projecteur sur pratiquement toute surface plane.

Si vous préférez installer le projecteur dans un lieu fixe, vous pouvez le monter sur un support de plafond.

Voici quelques directives à observer pour le choix d'un emplacement :

- Placez le projecteur sur une surface plane et robuste ou installez-le à l'aide d'un support compatible.
- Laissez amplement d'espace autour et sous le projecteur pour assurer une bonne aération et ne le placez pas de manière à ce que les événements soient obstrués.
- Assurez-vous que le projecteur se trouve à une distance maximale de 9,8 pi (3 m) d'une prise de courant ou d'une rallonge.

[Options de configuration et d'installation du projecteur](#)

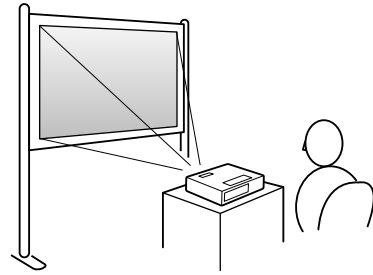
[Distance de projection](#)

Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

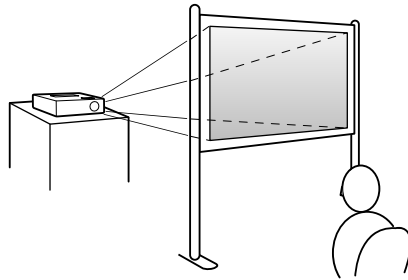
Options de configuration et d'installation du projecteur

Pour les besoins de vos présentations, vous pouvez configurer ou installer votre projecteur de plusieurs manières, notamment :

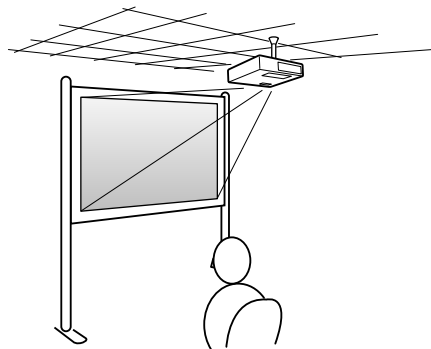
Avant



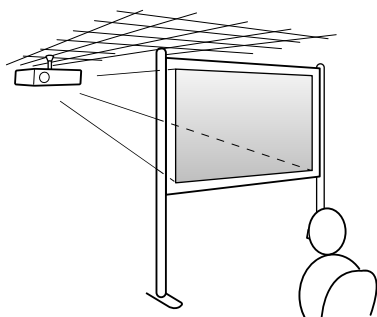
Arrière



Plafond



Arrière/Plafond



Peu importe où vous installez le projecteur, veillez, dans la mesure du possible, à le placer perpendiculairement en avant du centre de l'écran et non pas de biais.

Si vous projetez du plafond ou de l'arrière, veillez à sélectionner la bonne option sous la rubrique **Projection** dans le système de menus du projecteur.

Sujet parent: [Emplacement du projecteur](#)

Références associés

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

Distance de projection

La distance entre le projecteur et l'écran détermine la taille approximative de l'image. Éloigner le projecteur de l'écran fera augmenter la taille de l'image, mais celle-ci peut varier selon le facteur d'agrandissement, le rapport hauteur/largeur et d'autres paramètres.

Servez-vous des tableaux ci-dessous pour estimer à quelle distance de l'écran placer le projecteur en fonction de la taille de l'image projetée. (Les données peuvent être arrondies.)

PowerLite 1760W/1770W/1775W

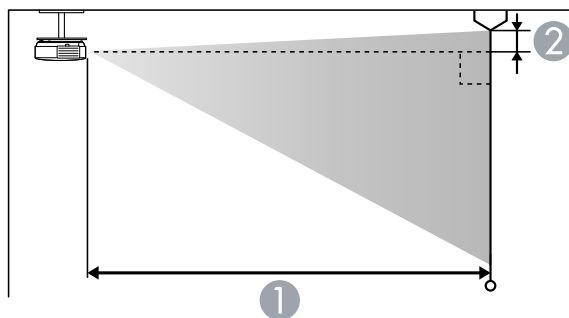
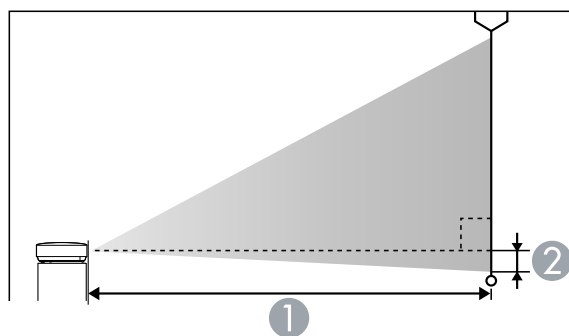


Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection (1) Grand angle ou télé	Décalage du centre de l'objectif (2)
28 po (71 cm)	28 à 33 po (71 à 85 cm)	-1,5 po (-4 cm)
30 po (76,2 cm)	30 à 36 po (76 à 91 cm)	-1,6 po (-4 cm)

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection (1) Grand angle ou télé	Décalage du centre de l'objectif (2)
40 po (101,6 cm)	40 à 48 po (102 à 122 cm)	−2,2 po (−6 cm)
50 po (127 cm)	50 à 60 po (127 à 153 cm)	−2,7 po (−7 cm)
60 po (152,4 cm)	60 à 72 po (153 à 184 cm)	−3,3 po (−8 cm)
80 po (203,2 cm)	81 à 97 po (205 à 246 cm)	−4,4 po (−11 cm)
100 po (254 cm)	101 à 121 po (256 à 308 cm)	−5,5 po (−14 cm)
150 po (381 cm)	152 à 182 po (385 à 462 cm)	−8,2 po (−21 cm)
200 po (508 cm)	202 à 243 po (514 à 617 cm)	−10,9 po (−28 cm)
250 po (635 cm)	253 à 304 po (643 à 771 cm)	−13,6 po (−35 cm)
260 po (660 cm)	263 à 316 po (668 à 802 cm)	−14,2 po (−36 cm)

Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection (1) Grand angle ou télé	Décalage du centre de l'objectif (2)
30 po (76,2 cm)	27 à 33 po (69 à 83 cm)	−0,7 po (−2 cm)

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection (1) Grand angle ou télé	Décalage du centre de l'objectif (2)
40 po (101,6 cm)	36 à 44 po (92 à 111 cm)	-0,9 po (-2 cm)
50 po (127 cm)	45 à 55 po (115 à 139 cm)	-1,1 po (-3 cm)
60 po (152,4 cm)	55 à 66 po (139 à 167 cm)	-1,3 po (-3 cm)
70 po (177,8 cm)	64 à 77 po (162 à 195 cm)	-1,6 po (-4 cm)
80 po (203,2 cm)	73 à 88 po (186 à 223 cm)	-1,8 po (-5 cm)
100 po (254 cm)	91 à 110 po (232 à 279 cm)	-2,2 po (-6 cm)
150 po (381 cm)	138 à 165 po (349 à 419 cm)	-3,3 po (-8 cm)
200 po (508 cm)	184 à 220 po (466 à 560 cm)	-4,5 po (-11 cm)
250 po (635 cm)	230 à 276 po (583 à 700 cm)	-5,6 po (-14 cm)
280 po (711,2 cm)	257 à 309 po (653 à 784 cm)	-6,2 po (-16 cm)

Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection (1) Grand angle ou télé	Décalage du centre de l'objectif (2)
30 po (76,2 cm)	26 à 32 po (67 à 80 cm)	–1,4 po (–4 cm)
40 po (101,6 cm)	35 à 42 po (89 à 108 cm)	–1,9 po (–5 cm)
50 po (127 cm)	44 à 53 po (112 à 135 cm)	–2,4 po (–6 cm)
60 po (152,4 cm)	53 à 64 po (135 à 162 cm)	–2,9 po (–7 cm)
80 po (203,2 cm)	71 à 85 po (181 à 217 cm)	–3,9 po (–10 cm)
100 po (254 cm)	89 à 107 po (226 à 271 cm)	–4,8 po (–12 cm)
150 po (381 cm)	134 à 161 po (340 à 408 cm)	–7,2 po (–18 cm)
200 po (508 cm)	179 à 214 po (454 à 545 cm)	–9,6 po (–24 cm)
250 po (635 cm)	223 à 268 po (567 à 681 cm)	–12 po (–31 cm)
300 po (762 cm)	268 à 322 po (681 à 818 cm)	–14,4 po (–37 cm)

PowerLite 1750

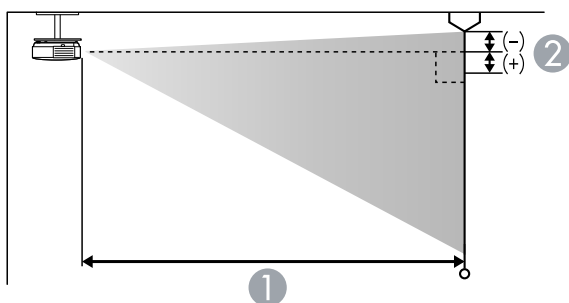
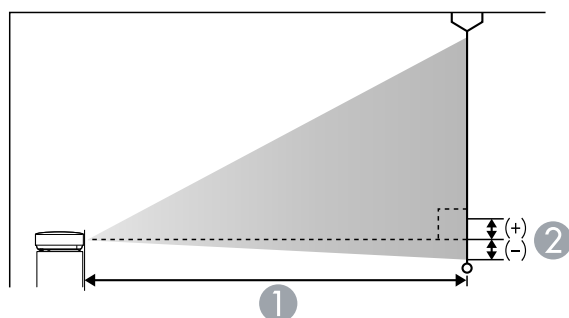


Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 4:3

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection (1) Grand angle ou télé	Décalage du centre de l'objectif (2)
30 po (76,2 cm)	28 à 34 po (72 à 86 cm)	-2 po (-5 cm)
40 po (101,6 cm)	38 à 45 po (96 à 116 cm)	-2,7 po (-7 cm)
50 po (127 cm)	47 à 57 po (120 à 145 cm)	-3,4 po (-9 cm)

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection (1) Grand angle ou télé	Décalage du centre de l'objectif (2)
60 po (152,4 cm)	57 à 69 po (145 à 174 cm)	−4,1 po (−10 cm)
80 po (203,2 cm)	76 à 92 po (194 à 233 cm)	−5,4 po (−14 cm)
100 po (254 cm)	95 à 115 po (242 à 291 cm)	−6,8 po (−17 cm)
150 po (381 cm)	143 à 172 po (364 à 438 cm)	−10,1 po (−26 cm)
200 po (508 cm)	192 à 230 po (486 à 584 cm)	−13,5 po (−34 cm)
250 po (635 cm)	240 à 287 po (608 à 730 cm)	−16,9 po (−43 cm)
300 po (762 cm)	288 à 345 po (730 à 877 cm)	−20,3 po (−51 cm)

Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:9

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection (1) Grand angle ou télé	Décalage du centre de l'objectif (2)
30 po (76,2 cm)	31 à 37 po (78 à 94 cm)	0,2 po (1 cm)
40 po (101,6 cm)	41 à 50 po (105 à 126 cm)	0,3 po (1 cm)
50 po (127 cm)	52 à 62 po (131 à 158 cm)	0,4 po (1 cm)

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection (1) Grand angle ou télé	Décalage du centre de l'objectif (2)
60 po (152,4 cm)	62 à 75 po (158 à 190 cm)	0,5 po (1 cm)
70 po (177,8 cm)	73 à 87 po (185 à 222 cm)	0,6 po (1 cm)
80 po (203,2 cm)	83 à 100 po (211 à 254 cm)	0,6 po (2 cm)
100 po (254 cm)	104 à 125 po (264 à 317 cm)	0,8 po (2 cm)
150 po (381 cm)	156 à 188 po (397 à 477 cm)	1,2 po (3 cm)
200 po (508 cm)	209 à 250 po (530 à 636 cm)	1,6 po (4 cm)
250 po (635 cm)	261 à 313 po (663 à 796 cm)	2 po (5 cm)
275 po (698,5 cm)	287 à 345 po (729 à 875 cm)	2,2 po (6 cm)

Image ou écran à rapport hauteur/largeur de 16:10

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection (1) Grand angle ou télé	Décalage du centre de l'objectif (2)
29 po (73,7 cm)	29 à 35 po (73 à 88 cm)	-0,5 po (-1 cm)
30 po (76,2 cm)	30 à 36 po (76 à 92 cm)	-0,6 po (-1 cm)

Taille de l'écran ou de l'image	Distance de projection (1) Grand angle ou télé	Décalage du centre de l'objectif (2)
40 po (101,6 cm)	40 à 48 po (102 à 123 cm)	-0,7 po (-2 cm)
50 po (127 cm)	50 à 60 po (128 à 154 cm)	-0,9 po (-2 cm)
60 po (152,4 cm)	60 à 73 po (154 à 185 cm)	-1,1 po (-3 cm)
80 po (203,2 cm)	81 à 97 po (205 à 247 cm)	-1,5 po (-4 cm)
100 po (254 cm)	101 à 122 po (257 à 309 cm)	-1,9 po (-5 cm)
150 po (381 cm)	152 à 183 po (386 à 464 cm)	-2,8 po (-7 cm)
200 po (508 cm)	203 à 244 po (516 à 619 cm)	-3,7 po (-9 cm)
250 po (635 cm)	254 à 305 po (654 à 774 cm)	-4,6 po (-12 cm)
280 po (711,2 cm)	284 à 341 po (723 à 867 cm)	-5,2 po (-13 cm)

Sujet parent: [Emplacement du projecteur](#)

Raccordement du projecteur

Vous pouvez brancher le projecteur dans divers ordinateurs et appareils audio et vidéo pour visionner des présentations, des films ou des images avec ou sans son.

- Vous pouvez brancher tout type d'ordinateur doté d'un port USB ou d'une sortie vidéo standard (prise d'écran).

- Pour la projection vidéo, vous pouvez brancher un lecteur de DVD, une console de jeu vidéo, un appareil photo numérique ou un cellulaire avec appareil photo s'il est doté d'une sortie vidéo compatible.
- Si votre présentation ou vidéo comporte une trame sonore, vous pouvez brancher des câbles d'entrée audio, au besoin.
- Pour des présentations ou diaporamas sans ordinateur, vous pouvez brancher un appareil USB (tel qu'une clé de mémoire ou un appareil photo) ou une caméra de documents en option.

Mise en garde: Si le projecteur sera utilisé à une altitude au-dessus de 4921 pi (1500 m), activez le **Mode haute alt.** afin d'assurer que la température interne du projecteur soit adéquatement contrôlée.

[Raccordement d'ordinateurs](#)

[Connexion à des sources vidéo](#)

[Raccordement de dispositifs USB externes](#)

[Raccordement d'une caméra de documents](#)

Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

Références associés

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

[Contenu de la boîte](#)

Raccordement d'ordinateurs

Suivez les instructions contenues dans ces sections pour brancher un ordinateur au projecteur.

[Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB](#)

[Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA](#)

[Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par HDMI](#)

[Raccordement à un ordinateur pour la commande de souris par USB](#)

[Connexion à un ordinateur pour le son](#)

Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par USB

Si votre ordinateur tourne sous l'un des systèmes d'exploitation suivants, vous pouvez envoyer le son et la vidéo au projecteur à partir d'un port USB de l'ordinateur (préférentiellement USB 2.0) :

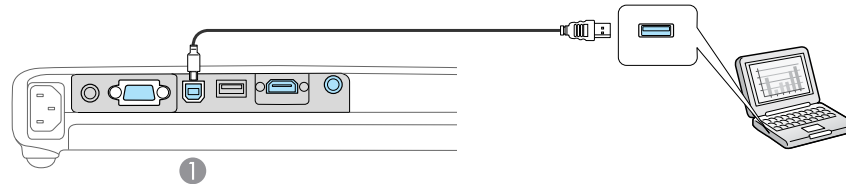
- Windows 7 (32-bit)
- Windows Vista (32-bit)

- Windows XP (32-bit)
- Windows 2000 avec Service Pack 4
- Mac OS X 10.5.1 ou version ultérieure
- Mac OS X 10.6.x

Raccordez le projecteur à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.

Remarque: La résolution d'affichage d'ordinateur doit être comprise entre 640 × 480 et 1600 × 1200 (Windows) ou 1680 × 1200 (Macintosh) afin de projeter en utilisant un port USB. Si vous utilisez le port USB Type B de votre projecteur pour visionner la présentation, vous ne pourrez pas utiliser la fonction de souris sans fil de la télécommande.

1. Dans le menu **Avancé** du projecteur, réglez le paramètre **USB Type B** à **USB Display**.
2. Mettez l'ordinateur sous tension.
3. Branchez une extrémité du câble au port **USB TypeB** du projecteur.
4. Branchez l'autre extrémité dans un port USB disponible de votre ordinateur.



1 Port USB **TypeB**

5. Effectuez l'une des étapes suivantes :
 - **Windows** : Des messages s'affichent à l'écran de l'ordinateur alors que le projecteur installe le logiciel Epson USB Display sur votre ordinateur.

Remarque: Pour Windows 2000, sélectionnez **Poste de travail**, **EPSON_PJ_UD** et **EMP_UDSE.EXE** pour installer le logiciel Epson USB Display.

- **Macintosh** : Le dossier de configuration USB Display s'affiche à l'écran. Sélectionnez **USB Display Installer** et observez les directives à l'écran pour installer le logiciel Epson USB Display.

L'installation de ce logiciel est uniquement nécessaire la première fois que vous raccordez le projecteur à l'ordinateur.

Le projecteur affiche l'image du bureau de votre ordinateur et diffuse le son, si votre présentation comporte une trame sonore.

Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

Références associés

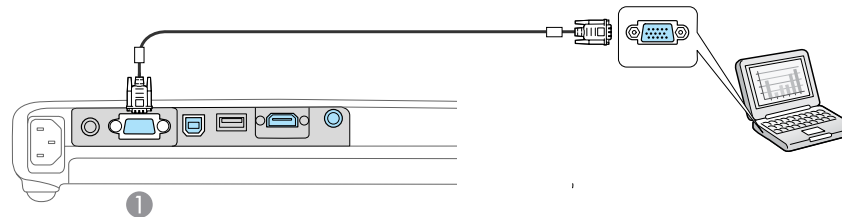
[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

Raccordement à un ordinateur pour la vidéo VGA

Vous pouvez raccorder le projecteur à votre ordinateur à l'aide d'un câble d'ordinateur VGA.

Remarque: Pour connecter un ordinateur Macintosh qui inclut uniquement un port Mini DisplayPort ou Mini-DVI pour la sortie vidéo, vous devez vous procurer un adaptateur qui vous permet de connecter au port vidéo VGA du projecteur. Communiquez avec Apple pour connaître les options d'adaptateur compatibles.

1. Au besoin, débranchez le câble d'écran de votre ordinateur.
2. Branchez le câble VGA à la prise d'écran de l'ordinateur.
3. Branchez l'autre extrémité à un port **Computer** du projecteur.



1 Port **Computer**

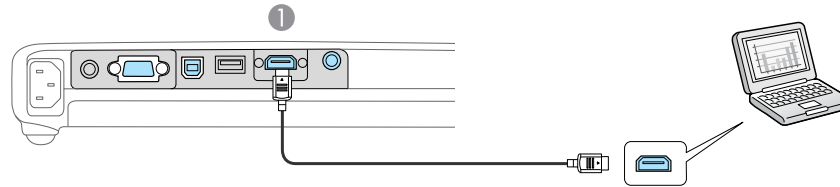
4. Serrez les vis des connecteurs VGA.

Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

Raccordement à un ordinateur pour audio et vidéo par HDMI

Si votre ordinateur est doté d'un port HDMI, vous pouvez le brancher au projecteur à l'aide d'un câble HDMI en option (PowerLite 1760W/1770W/1775W) .

1. Assurez-vous que le projecteur et l'ordinateur sont hors tension.
2. Branchez une extrémité du câble HDMI au port de sortie HDMI de votre ordinateur.
3. Branchez l'autre extrémité au port **HDMI** du projecteur.



1 Port **HDMI**

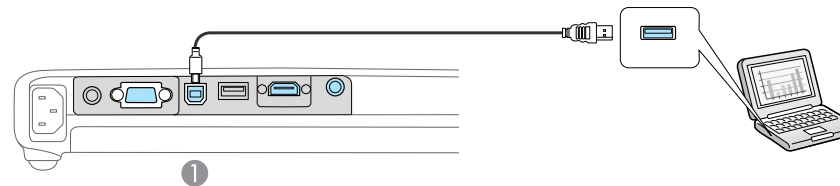
Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

Raccordement à un ordinateur pour la commande de souris par USB

Si vous branchez votre ordinateur à un port **Computer** ou **HDMI** du projecteur, vous pouvez configurer la télécommande pour qu'elle serve de souris sans fil. Cela vous permet de commander les présentations à distance sur votre ordinateur. Pour ce faire, raccordez le projecteur à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.

Remarque: Si vous utilisez le port USB Type B de votre projecteur pour projeter de l'ordinateur, vous ne pourrez pas utiliser la fonction de souris sans fil de la télécommande.

1. Dans le menu **Avancé** du projecteur, réglez le paramètre **USB Type B** à **Link21L**.
2. Branchez une extrémité du câble USB dans le port **USB TypeB** du projecteur.



1 Port **USB TypeB**

3. Branchez l'autre extrémité dans un port USB disponible de votre ordinateur.

4. Au besoin, configurez votre ordinateur pour l'utilisation d'une souris USB externe. Pour plus de détails, consultez la documentation fournie avec l'ordinateur.

Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

Références associés

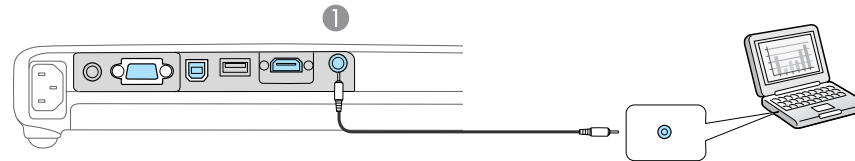
[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

[Composants du projecteur – télécommande](#)

Connexion à un ordinateur pour le son

Si votre présentation comporte une trame sonore et que vous n'avez pas branché votre ordinateur au port **USB TypeB** ou **HDMI** du projecteur, vous pouvez quand même faire jouer le son par les haut-parleurs du projecteur. Il suffit de brancher un câble audio mini-fiche stéréo de 3,5 mm en option comme suit :

1. Branchez une extrémité du câble audio à la prise de casque ou à la sortie audio de votre ordinateur portable ou à la prise de haut-parleur ou de sortie audio de votre ordinateur de bureau.
2. Branchez l'autre extrémité au port **Audio** du projecteur.



1 Port **Audio**

Sujet parent: [Raccordement d'ordinateurs](#)

Connexion à des sources vidéo

Suivez les instructions contenues dans ces sections pour brancher des appareils vidéo au projecteur.

[Raccordement d'une source vidéo HDMI](#)

[Raccordement à une source vidéo composantes-VGA](#)

[Raccordement d'une source vidéo composite](#)

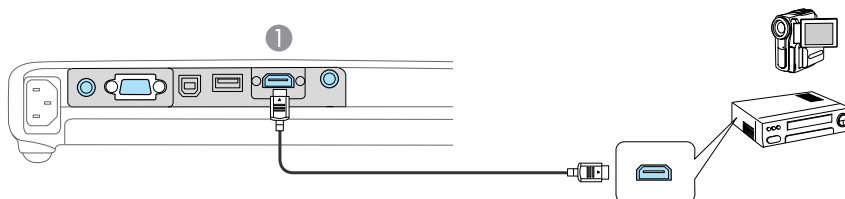
[Connexion à une source vidéo pour le son](#)

Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Raccordement d'une source vidéo HDMI

Si votre source vidéo est dotée d'un port HDMI, vous pouvez la brancher au projecteur à l'aide d'un câble HDMI en option (PowerLite 1760W/1770W/1775W).

1. Assurez-vous que le projecteur et la source vidéo sont hors tension.
2. Branchez une extrémité du câble HDMI au port de sortie HDMI de la source vidéo.
3. Branchez l'autre extrémité au port **HDMI** du projecteur.



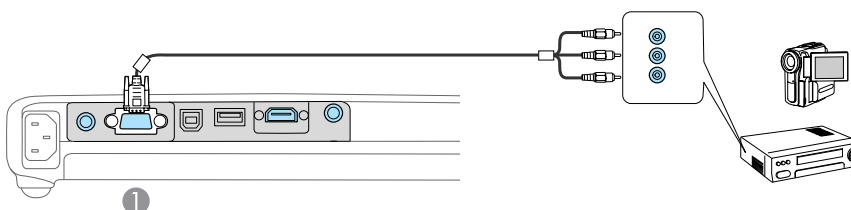
1 Port HDMI

Sujet parent: [Connexion à des sources vidéo](#)

Raccordement à une source vidéo composantes-VGA

Si votre source vidéo est dotée de ports vidéo composantes, vous pouvez la raccorder au projecteur à l'aide d'un câble vidéo composantes-VGA. Selon les ports composantes à votre disposition, il peut être nécessaire d'utiliser un câble d'adaptateur ainsi qu'un câble vidéo-composantes.

1. Assurez-vous que le projecteur et la source vidéo sont hors tension.
2. Branchez les connecteurs composantes de votre source vidéo à codes de couleurs aux sorties habituellement étiquetées **Y**, **Pb**, **Pr** ou **Y**, **Cb**, **Cr**. Si vous utilisez un adaptateur, branchez ces connecteurs à un câble vidéo en composantes.
3. Branchez le connecteur VGA dans le port **Computer** du projecteur.



1 Port **Computer**

Si la couleur de l'image est incorrecte, il pourrait être nécessaire de modifier le paramètre **Signal entrée** dans le menu **Signal** du projecteur.

Sujet parent: [Connexion à des sources vidéo](#)

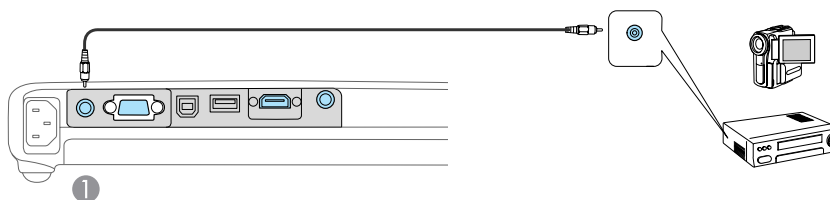
Références associés

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

Raccordement d'une source vidéo composite

Si votre source vidéo est dotée d'un port vidéo composite, vous pouvez la brancher au projecteur à l'aide d'un câble vidéo ou AV de type RCA en option.

1. Assurez-vous que le projecteur et la source vidéo sont hors tension.
2. Branchez le câble avec le connecteur jaune dans le port de sortie vidéo jaune de la source vidéo.
3. Branchez l'autre extrémité au port **Video** du projecteur.



1 Port **Video**

Sujet parent: [Connexion à des sources vidéo](#)

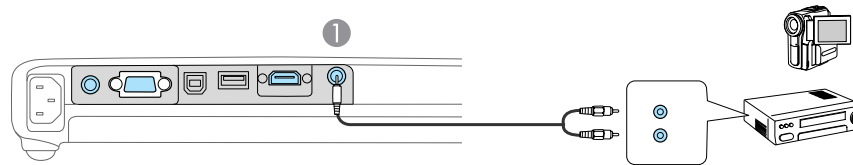
Connexion à une source vidéo pour le son

Vous pouvez faire jouer le son depuis votre équipement vidéo dans le haut-parleur du projecteur si votre appareil vidéo est doté de ports de sortie audio. Branchez le projecteur à la source vidéo en utilisant un câble d'adaptateur avec mini-fiche stéréo (avec une mini-fiche de 3,5 mm et deux fiches RCA).

Remarque: Vous pouvez également utiliser un câble RCA connecté au câble adaptateur d'audio fourni avec votre projecteur.



1. Branchez une extrémité du câble audio aux ports de sortie audio de la source vidéo.
2. Branchez l'autre extrémité du câble dans le port **Audio** du projecteur.



1 Port **Audio**

Sujet parent: [Connexion à des sources vidéo](#)

Raccordement de dispositifs USB externes

Suivez les instructions contenues dans ces sections pour brancher des dispositifs USB externes au projecteur.

[Projection depuis un dispositif USB](#)

[Raccordement d'un appareil USB ou d'un appareil photo au projecteur](#)

[Sélection de la source USB raccordée](#)

[Débranchement d'un appareil USB ou d'un appareil photo du projecteur](#)

Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

Projection depuis un dispositif USB

Vous pouvez projeter des images et d'autre contenu sans utiliser un ordinateur ou un appareil vidéo en raccordant un des appareils suivants à votre projecteur :

- Clé de mémoire USB
- Appareil photo ou cellulaire avec caméra
- Disque dur USB
- Dispositif de stockage multimédia
- Lecteur de cartes mémoire USB

Remarque: Les appareils photo numériques et les cellulaires avec appareil photo doivent pouvoir être branchés comme appareils USB et non comme appareils compatibles TWAIN.

Vous pouvez aussi utiliser la fonction EasyMP PC Free pour créer vos propres diaporamas contenant des fichiers PowerPoint convertis, des fichiers d'images ou des fichiers MPEG et les projeter depuis un appareil USB branché ou un lecteur de cartes mémoire.

Sujet parent: [Raccordement de dispositifs USB externes](#)

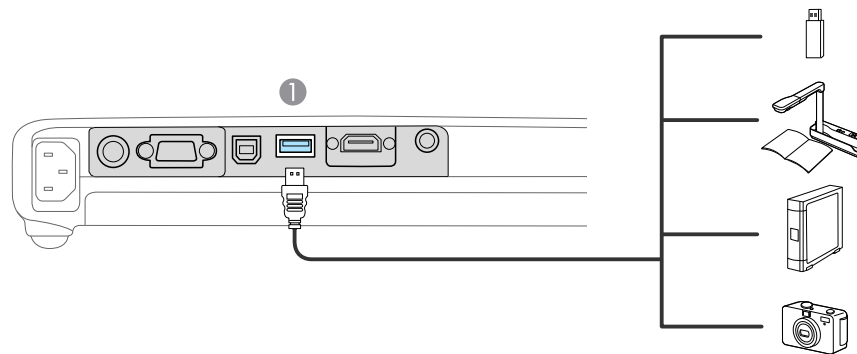
Sujet reliés

[Projection d'une présentation avec des diapositives](#)

Raccordement d'un appareil USB ou d'un appareil photo au projecteur

Vous pouvez brancher votre appareil USB ou votre appareil photo au port USB Type A et l'utiliser pour projeter un diaporama ou une présentation.

1. Si votre appareil USB est doté d'un adaptateur d'alimentation, branchez l'appareil dans une prise de courant.
2. Branchez le câble USB (ou la clé de mémoire USB ou le lecteur de carte) dans le port USB **TypeA** du projecteur, comme illustré ci-dessous.



1 Port USB **TypeA**

Remarque: Ne branchez pas un concentrateur USB ou un câble USB de plus de 10 pi (3 m), car l'appareil pourrait ne pas fonctionner adéquatement.

3. Branchez l'autre extrémité du câble (le cas échéant) dans l'appareil.

Sujet parent: [Raccordement de dispositifs USB externes](#)

Sujet reliés

[Projection d'une présentation avec des diapositives](#)

Sélection de la source USB raccordée

Vous pouvez commuter l'affichage du projecteur à la source branchée à un port USB Type A.

1. Vérifiez au besoin si la source USB branchée est sous tension.
2. Appuyez sur la touche **USB** de la télécommande.
3. Appuyez sur la touche encore une fois pour faire défiler d'autres sources USB, le cas échéant.

Sujet parent: [Raccordement de dispositifs USB externes](#)

Débranchement d'un appareil USB ou d'un appareil photo du projecteur

Lorsque vous avez terminé votre présentation depuis un dispositif USB ou un appareil photo, vous devez préparer l'appareil avant de le débrancher du projecteur.

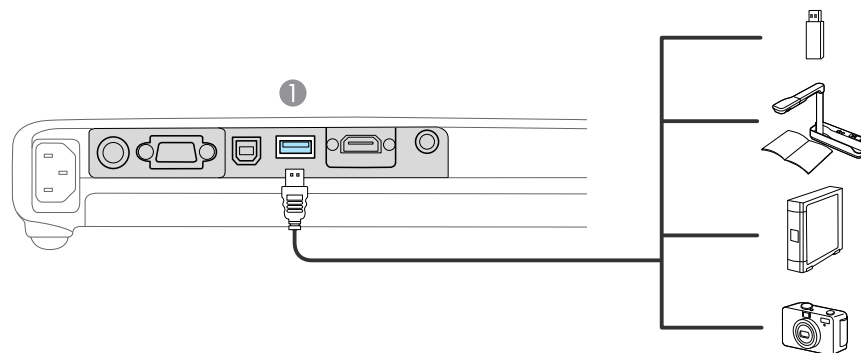
1. Sélectionnez **Exit** (Quitter) à partir du logiciel de présentation ou de diaporama de l'appareil.
2. Débranchez l'appareil USB ou l'appareil photo du projecteur.
3. Si le dispositif est muni d'un interrupteur, mettez-le hors tension et débranchez-le.

Sujet parent: [Raccordement de dispositifs USB externes](#)

Raccordement d'une caméra de documents

Vous pouvez brancher une caméra de documents Epson dans votre projecteur afin de projeter des images produites par la caméra.

1. Trouvez le câble USB fourni avec la caméra de documents.
2. Branchez une extrémité du câble USB dans le port USB **TypeA** du projecteur.
3. Branchez l'autre extrémité du câble dans le port USB TypeB de la caméra.



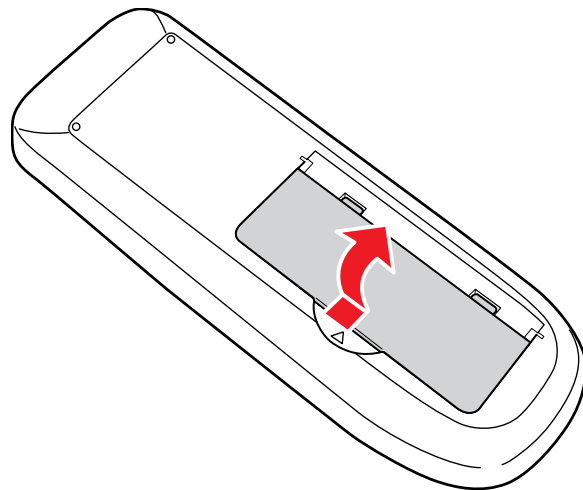
1 Port USB **TypeA**

Sujet parent: [Raccordement du projecteur](#)

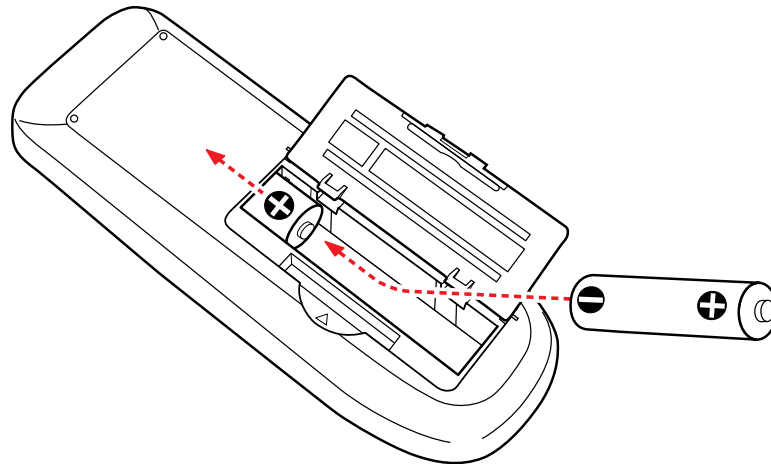
Installation des piles dans la télécommande

La télécommande est alimentée au moyen de deux piles AA fournies avec le projecteur.

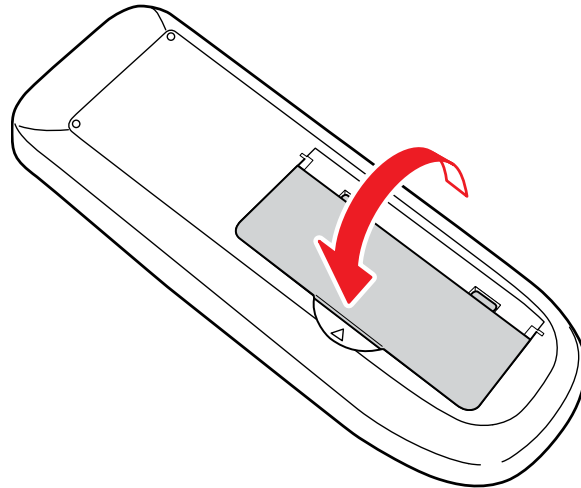
1. Ouvrez le couvercle du logement de la pile comme illustré.



2. Insérez les piles avec les bornes + et – comme illustré.



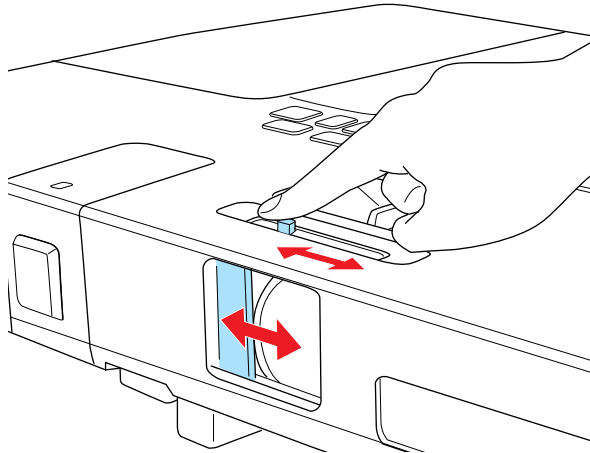
3. Fermez le capot du logement de piles et appuyez dessus pour l'enclencher.



Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

Ouverture du couvercle d'objectif

1. Pour ouvrir le couvercle de l'objectif, glissez la coulisse **A/V Mute**.



2. Pour recouvrir l'objectif ou provisoirement couper l'image et le son, fermez le couvercle en glissant la coulisse **A/V Mute**.

Sujet parent: [Installation du projecteur](#)

Utilisation du projecteur sur un réseau

Observez les instructions contenues dans ces sections afin de préparer votre projecteur pour l'utilisation sur un réseau.

[Projection sur un réseau sans fil](#)

[Configuration du projecteur pour des alertes réseau par courriel](#)

[Configuration de la surveillance avec SNMP](#)

[Commande du projecteur sur un réseau en utilisant un navigateur Web](#)

Projection sur un réseau sans fil

Vous pouvez envoyer des images à votre projecteur PowerLite 1760W/1770W/1775W par un réseau sans fil. Pour ce faire, vous devez installer le module LAN sans fil 802.11g/b/n optionnel d'Epson (fourni avec le projecteur PowerLite 1775W), puis configurer le projecteur et l'ordinateur pour la projection sans fil.

Vous pouvez brancher le projecteur à votre réseau sans fil de deux manières :

- Utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection optionnelle d'Epson (Windows seulement; fournie pour le projecteur PowerLite 1775W)
- Configuration manuelle de la connexion à l'aide des menus **Réseau** du projecteur.

Après avoir installé le module et configuré le projecteur, installez le logiciel de réseau sur votre ordinateur depuis le CD *Epson Projector Software for Meeting & Presentation* (Logiciel de projecteur Epson pour les réunions et présentations). Utilisez les logiciels et les manuels ci-dessous pour installer, commander et surveiller la projection sans fil :

- Le logiciel **Easy MP Network Projection** configure votre ordinateur pour la projection sur un réseau sans fil. Pour les instructions, reportez-vous au *Guide d'utilisation EasyMP Monitor* qui se trouve sur le CD accompagnant le projecteur.
- Le logiciel Easy Management **EasyMP Monitor** (Windows seulement) vous permet de surveiller et de commander votre projecteur par le réseau. Vous pouvez télécharger la plus récente version du logiciel et la documentation à partir du site Web d'Epson. Visitez le site Web www.epson.com/support (É.-U.) ou www.epson.ca/support (Canada) et sélectionnez votre projecteur.

[Installation du module LAN sans fil](#)

[Utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection d'Epson \(Windows seulement\)](#)

[Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil](#)

[Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows](#)

[Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Mac OS](#)

[Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil](#)

Sujet parent: [Utilisation du projecteur sur un réseau](#)

Références associés

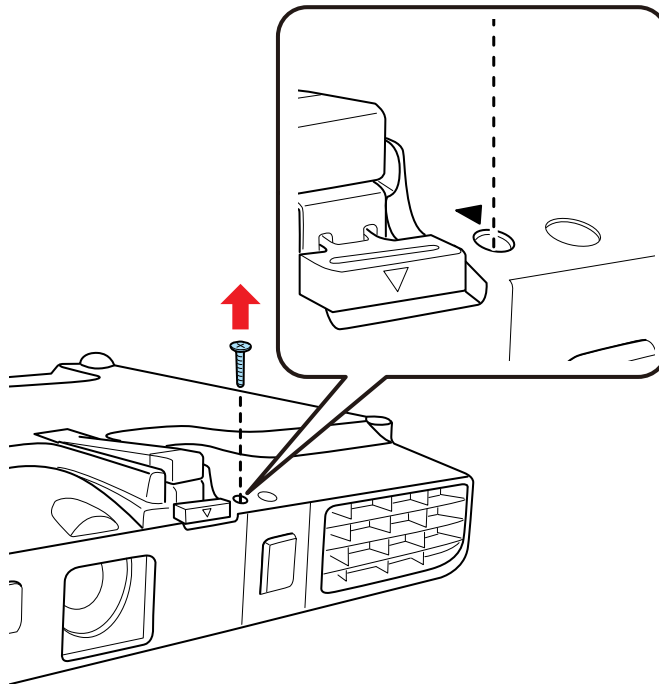
[Équipement en option et pièces de rechange](#)

Installation du module LAN sans fil

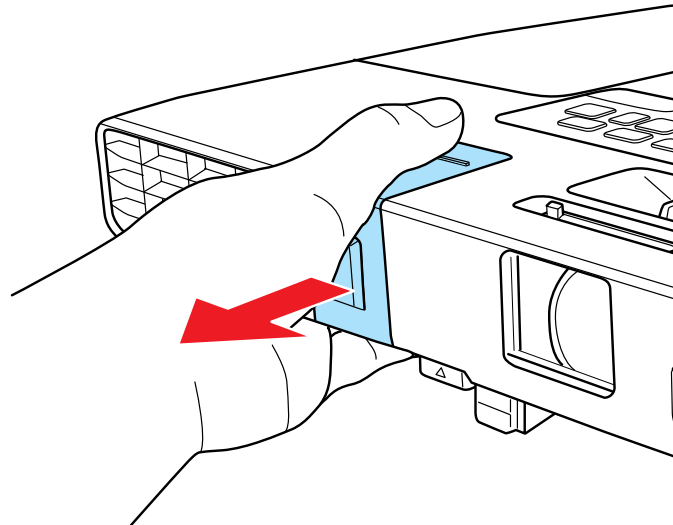
Pour utiliser le projecteur PowerLite 1760W/1770W/1775W sur un réseau sans fil, installez le module sans fil 802.11g/b/n d'Epson dans le projecteur. N'installez aucun autre type de module sans fil.

Mise en garde: Ne retirez jamais le module pendant que son témoin est vert ou clignotant, ou qu'une projection sans fil est en cours. Vous pourriez endommager le module et perdre des données.

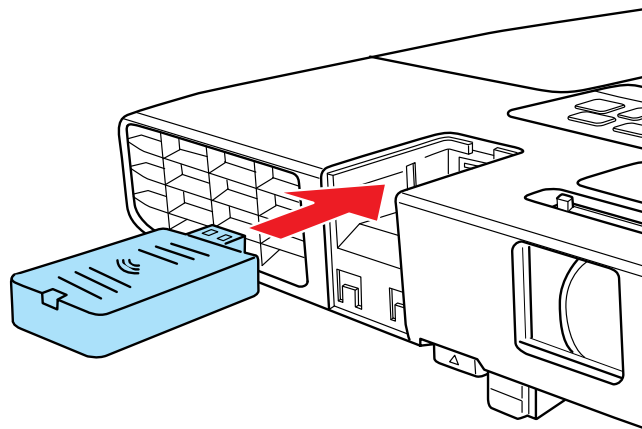
1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Tournez le projecteur à l'envers et retirez la vis fixant le couvercle du module LAN.



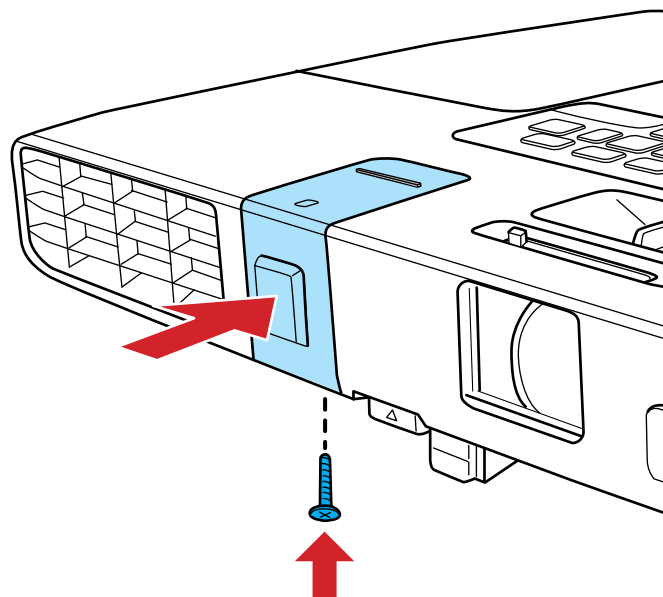
3. Enlevez le couvercle du module de réseau sans fil.



4. Insérez le module de réseau sans fil dans le port.



5. Remettez en place le couvercle et serrez la vis que vous aviez retiré pour le fixer.



6. Branchez le cordon d'alimentation et mettez le projecteur sous tension.

Sujet parent: [Projection sur un réseau sans fil](#)

Utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection d'Epson (Windows seulement)

Vous pouvez utiliser la clé USB Quick Wireless Connection optionnelle d'Epson pour rapidement connecter le projecteur à un ordinateur Windows sans fil. Vous pouvez alors projeter votre présentation et retirer la clé lorsque vous avez terminé.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Branchez la clé USB dans le port USB Type A du projecteur.

Une image sera projetée indiquant que la mise à jour de l'information sur le réseau est terminée.

3. Retirez la clé USB.

4. Branchez ensuite la clé USB à un port USB de votre ordinateur ou ordinateur portable.

Remarque: Sous Windows Vista, si vous voyez la fenêtre d'exécution automatique, sélectionnez **Exécuter LaunchU3.exe**, puis sélectionnez **Permettre** sur l'écran suivant.

5. Observez les directives à l'écran de l'ordinateur pour installer le pilote de Quick Wireless Connection.

Remarque: Si un message concernant le coupe-feu Windows s'affiche, cliquez sur **Oui** pour désactiver le coupe-feu.

Après quelques minutes, les images de votre ordinateur seront projetées par le projecteur. Si elles n'apparaissent pas, redémarrez votre ordinateur.

6. Faites votre présentation, au besoin.
7. Lorsque vous avez terminé la projection sans fil, retirez la clé USB de votre ordinateur.

Remarque: Il peut être nécessaire de redémarrer votre ordinateur pour activer de nouveau l'interface sans fil.

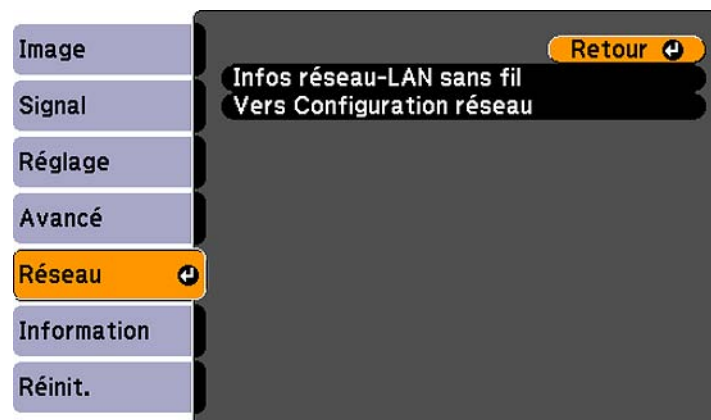
Sujet parent: [Projection sur un réseau sans fil](#)

Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil

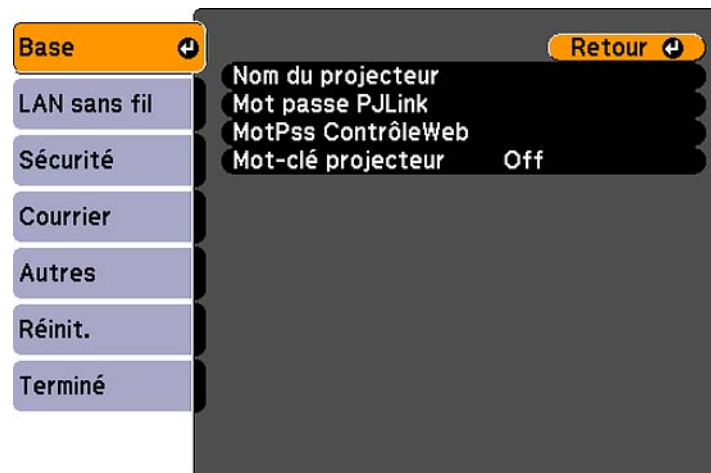
Avant de pouvoir projeter sur le réseau sans fil, vous devez sélectionner les paramètres réseau du projecteur en utilisant ses menus.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande.

3. Sélectionnez ensuite le menu **Réseau** puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** et appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez ensuite le menu **Base** et appuyez sur **Enter**.

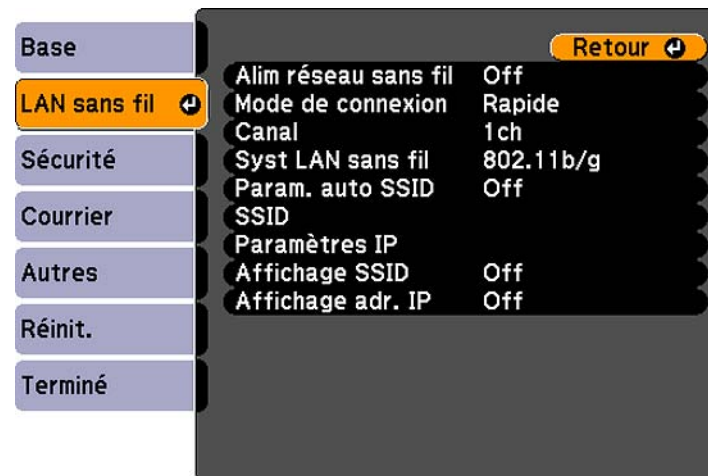


6. Sélectionnez au besoin les options de base suivantes :
- **Nom du projecteur** vous permet d'entrer un nom comptant jusqu'à 16 caractères alphanumériques pour identifier le projecteur sur le réseau.

- **Mot passe PJLink** vous permet d'entrer un mot de passe pouvant compter jusqu'à 32 caractères alphanumériques pour l'utilisation du protocole PJLink pour commander le projecteur.
- **MotPss ContrôleWeb** vous permet d'entrer un mot de passe de 8 caractères alphanumériques pour accéder au projecteur par le Web.
- **Mot-clé projecteur** vous permet d'activer un mot de passe de sécurité pour entraver l'accès au projecteur à quiconque n'est pas dans la même pièce. Vous devez entrer un mot-clé aléatoire affiché par un ordinateur utilisant le logiciel EasyMP Network Projection afin d'accéder au projecteur.

Remarque: Utilisez le clavier affiché pour entrer le nom, les mots de passe et le mot-clé. Appuyez sur les touches fléchées de la télécommande pour mettre les caractères en surbrillance et appuyez sur **Enter** pour les sélectionner.

7. Sélectionnez **LAN sans fil**, puis appuyez sur **Enter**.



8. Sélectionnez les paramètres du menu Réseau sans fil au besoin pour votre réseau.
9. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

Après avoir entré les paramètres de réseau sans fil du projecteur, vous devez sélectionner le réseau sans fil sur votre ordinateur.

[Paramètres du menu LAN sans fil](#)

Sujet parent: [Projection sur un réseau sans fil](#)

Paramètres du menu LAN sans fil

Remarque: Consultez le *Guide d'utilisation EasyMP Network Projection* de votre projecteur pour obtenir de plus amples détails sur la sélection de ces paramètres.

Réglage	Options	Description
Alim réseau sans fil	On Off	Active le soutien LAN sans fil
Mode de connexion	Rapide Avancé	Sélectionne le type de connexion sans fil : Rapide : permet le raccordement rapide à un ordinateur ou l'utilisation de la clé USB Quick Wireless Connection d'Epson pour établir une connexion. Avancé : permet le raccordement à plusieurs projecteurs par un point d'accès sans fil
Canal	1ch 6ch 11ch	En mode de connexion Rapide , sélectionnez la bande de fréquences (canal) utilisée par le LAN sans fil
Syst LAN sans fil	802.11b/g 802.11b/g/n	Définit le type de système LAN sans fil du projecteur auquel le projecteur se connecte
Param. auto SSID	On Off	Active la recherche automatique du SSID en mode de connexion Rapide ; réglez ce paramètre à Off lorsque vous établissez une connexion vers plusieurs projecteurs en même temps

Réglage	Options	Description
SSID	Jusqu'à 32 caractères alphanumériques	Définit le SSID (nom du réseau) du système LAN sans fil auquel le projecteur se connecte
Paramètres IP	DHCP (On ou Off) Adresse IP Masque ss-rés Adresse passerelle	Sélectionne DHCP si votre réseau attribue des adresses automatiquement ou désactive DHCP afin que vous puissiez entrer l'adresse IP, le masque sous-réseau et l'adresse passerelle du réseau tel que nécessaire
Affichage SSID	On Off	Sélectionne si le SSID est affiché ou non sur l'écran de veille du réseau
Affichage adr. IP	On Off	Sélectionne si l'adresse IP est affichée ou non sur l'écran de veille du réseau

Sujet parent: [Sélection manuelle des paramètres de réseau sans fil](#)

Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Windows

Avant de vous brancher au projecteur, sélectionnez le bon réseau sans fil sur votre ordinateur.

1. Pour accéder à l'utilitaire sans fil, double-cliquez sur l'icône de réseau de la barre des tâches de Windows.
2. Effectuez l'une des étapes suivantes :
 - Si votre projecteur est installé sur un réseau existant (mode **Avancé**), sélectionnez le nom du réseau (SSID).
 - Si votre projecteur est configuré en mode **Rapide**, sélectionnez le SSID que vous avez attribué au projecteur.
3. Cliquez sur **Connecter**.

Sujet parent: [Projection sur un réseau sans fil](#)

Sélection des paramètres de réseau sans fil sous Mac OS

Avant de vous brancher au projecteur, sélectionnez le bon réseau sans fil sur votre Macintosh.

1. Cliquez sur l'icône AirPort dans la barre de menus dans la partie supérieure de l'écran.
2. Assurez-vous qu'AirPort est activé, puis effectuez l'une des étapes suivantes :
 - Si votre projecteur est installé sur un réseau existant (mode **Avancé**), sélectionnez le nom du réseau (SSID).
 - Si votre projecteur est configuré en mode **Rapide**, sélectionnez le SSID que vous avez attribué au projecteur.

Sujet parent: [Projection sur un réseau sans fil](#)

Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil

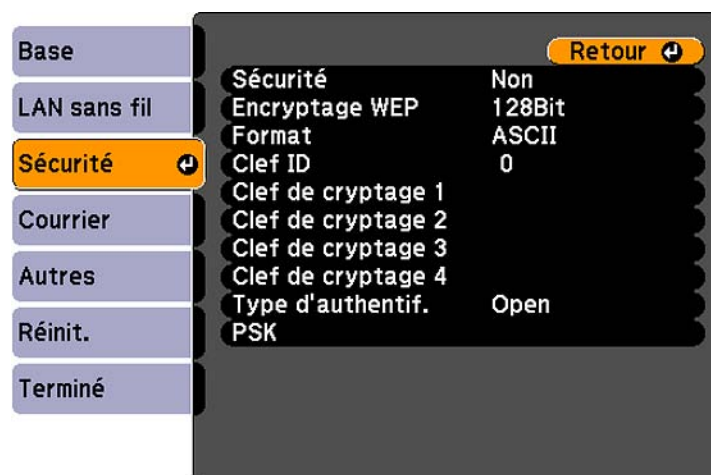
Vous pouvez configurer la sécurité de votre projecteur pour l'utiliser sur un réseau sans fil (PowerLite 1760W/1770W/1775W). Choisissez et configurez une des options de sécurité suivantes qui correspond aux paramètres utilisés pour votre réseau :

- Cryptage WEP
- Sécurité WPA

Remarque: Consultez votre administrateur réseau pour vous guider afin d'entrer les bons renseignements.

1. Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Réseau** puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** et appuyez sur **Enter**.

4. Sélectionnez ensuite le menu **Sécurité** puis appuyez sur **Enter**.



5. Sélectionnez les paramètres de sécurité afin qu'ils correspondent aux paramètres du réseau.
6. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

[Paramètres du menu Sécurité sans fil](#)

Sujet parent: [Projection sur un réseau sans fil](#)

Paramètres du menu Sécurité sans fil

Les paramètres du menu Sécurité vous permettent de sélectionner le type de sécurité et les paramètres de sécurité qui correspondent au réseau auquel le projecteur est connecté.

Réglage	Options	Description
Sécurité	WEP et deux types WPA disponibles	Sélectionne le type de sécurité utilisé sur le réseau sans fil
Encryptage WEP	128Bit 64Bit	Pour la sécurité WEP, sélectionnez le type de codage par cryptage

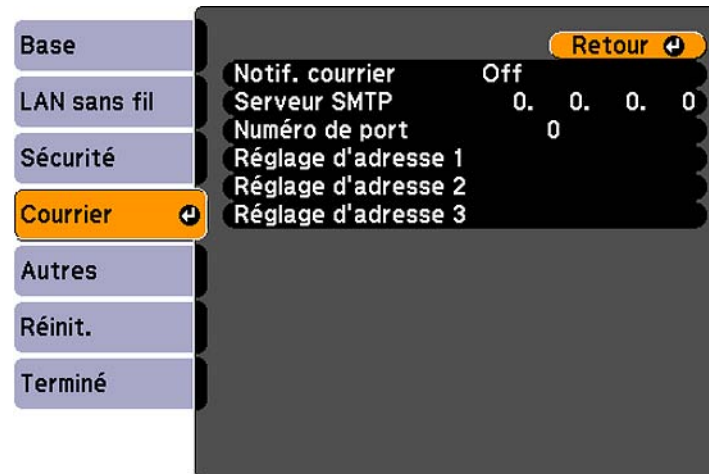
Réglage	Options	Description
Format	ASCII HEX	Pour la sécurité WEP, sélectionnez la méthode d'entrée de cryptage ASCII : permet la saisie de texte HEX : permet la saisie hexadécimale
Clef ID	1 à 4	Pour la sécurité WEP, sélectionnez la Clef ID de cryptage WEP
Clef de cryptage 1 à Clef de cryptage 4	Différents caractères selon les paramètres Encryptage WEP et Format sélectionnés	Pour le paramètre de Clef ID WEP, entrez la clé utilisée pour l'encryptage WEP : 128 bit ASCII : 13 caractères alphanumériques 128 bit HEX : 26 caractères (0 à 9 et A à F) 64 bit ASCII : 5 caractères alphanumériques 64 bit HEX : 10 caractères (0 à 9 et A à F)
Type d'authentif.	Open Shared	Pour la sécurité WEP, sélectionnez le type d'authentification WEP utilisé
PSK	Différentes clés de 8 à 32 caractères	Pour la sécurité WPA-PSK ou WPA-2-PSK, sélectionne la clé pré-partagée utilisée sur le réseau

Sujet parent: [Configuration de la sécurité pour un réseau sans fil](#)

Configuration du projecteur pour des alertes réseau par courriel

Vous pouvez configurer le projecteur pour vous envoyer une alerte par courriel sur le réseau si un problème survient dans le projecteur.

1. Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Réseau** puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** et appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez ensuite le menu **Courrier** puis appuyez sur **Enter**.



5. Activez **Notif. courrier**.
6. Entrez l'adresse IP de l'option **Serveur SMTP** pour le projecteur.

Remarque: N'utilisez pas les adresses suivantes : 127.x.x.x ou 224.0.0.0 à 255.255.255.255 inclusivement (où x est un numéro de 0 à 255).

7. Sélectionnez un **Numéro de port** pour le serveur SMTP de 1 à 65535 (25 par défaut).
8. Choisissez un champ **Adresse** , entrez l'adresse de courriel et sélectionnez les alertes que vous voulez y envoyer. Répétez pour un maximum de trois adresses.

Remarque: Votre adresse peut compter jusqu'à 32 caractères alphanumériques.

9. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

Remarque: Si un problème majeur cause l'arrêt du projecteur, il est possible que vous ne receviez pas d'alerte par courriel.

Messages d'alerte par courriel du projecteur sur le réseau

Sujet parent: [Utilisation du projecteur sur un réseau](#)

Messages d'alerte par courriel du projecteur sur le réseau

Si un problème se produit dans un projecteur en réseau et que vous avez choisi de recevoir des alertes par courriel, vous recevrez un courriel contenant les renseignements suivants :

- **EPSON Projector** (Projecteur Epson) dans la ligne objet
- Le nom du projecteur subissant un problème
- L'adresse IP du projecteur affecté
- Information détaillée sur le problème

Si l'information inclut le symbole +, cela signifie qu'un problème est survenu. Si l'information inclut le symbole -, cela signifie que le problème a été réglé.

Remarque: Si un problème majeur entraîne la mise hors tension du projecteur, il est possible qu'il ne puisse pas vous envoyer une alerte par courriel.

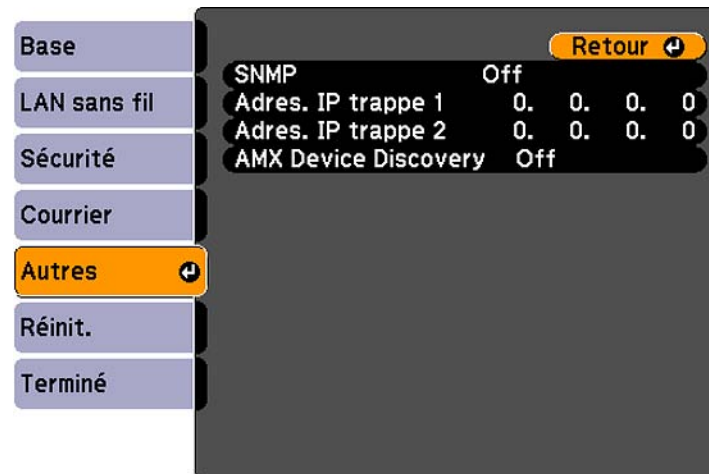
Sujet parent: [Configuration du projecteur pour des alertes réseau par courriel](#)

Configuration de la surveillance avec SNMP

Les administrateurs de réseau peuvent installer un logiciel SNMP (Simple Network Management Protocol) sur les ordinateurs du réseau afin de pouvoir surveiller les projecteurs. Si votre réseau emploie ce logiciel, vous pouvez configurer le projecteur pour la surveillance SNMP.

1. Appuyez sur la touche **Menu** de la télécommande.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Réseau** puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez **Vers Configuration réseau** et appuyez sur **Enter**.

4. Sélectionnez ensuite le menu **Autres** puis appuyez sur **Enter**.



5. Entrez une ou deux adresses IP pour recevoir les notifications SNMP en utilisant un nombre de 0 à 255 pour chaque champ de l'adresse.

Remarque: N'utilisez pas les adresses suivantes : 127.x.x.x ou 224.0.0.0 à 255.255.255.255 inclusivement (où x est un numéro de 0 à 255).

6. Si votre environnement réseau utilise un contrôleur AMX, sélectionnez le paramètre **AMX Device Discovery** pour permettre au projecteur d'être détecté.
7. Lorsque vous avez terminé de sélectionner les paramètres, sélectionnez **Terminé** et suivez les instructions à l'écran pour enregistrer vos paramètres et quitter les menus.

Sujet parent: [Utilisation du projecteur sur un réseau](#)

Commande du projecteur sur un réseau en utilisant un navigateur Web

Une fois que le projecteur est connecté au réseau, vous pouvez sélectionner les paramètres du projecteur et commander la projection depuis un navigateur Web compatible. Cela vous permet d'accéder au projecteur à distance.

Remarque: Les fonctions de commande et la configuration Web supporte Microsoft Internet Explorer 6.0 ou version ultérieure et Safari sur les réseaux qui n'utilisent pas de serveur proxy pour la connexion.

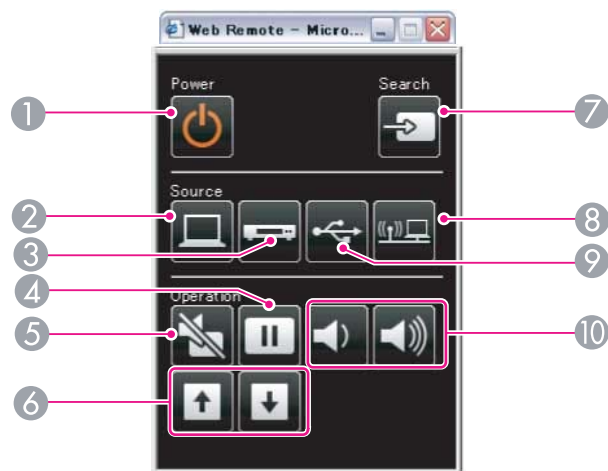
Vous ne pouvez pas sélectionner tous les paramètres du menu du projecteur ou commander toutes les fonctions du projecteur lorsque vous utilisez un navigateur Web.

1. Assurez-vous que le projecteur est sous tension.
2. Démarrez le navigateur Web sur un ordinateur connecté au réseau.
3. Saisissez l'adresse IP du projecteur dans la barre d'adresse du navigateur et appuyez sur la touche **Enter** de l'ordinateur.

L'écran de Contrôle Web s'affiche.

4. Pour sélectionner les paramètres du menu du projecteur, sélectionnez le nom du menu et suivez les directives à l'écran pour sélectionner les paramètres.
5. Pour commander la projection à distance, sélectionnez l'option **Web Remote**.

L'écran suivant s'affiche :



- 1 Permet d'allumer ou d'éteindre le projecteur
- 2 Sélectionne la source du port **Computer**
- 3 Sélectionne les sources des ports **Video** et **HDMI**
- 4 Commande la touche **Freeze**
- 5 Commande la touche **A/V Mute**

- 6 Commande les touches **Page Up** et **Page Down**
- 7 Recherche de sources
- 8 Sélectionne la source de réseau
- 9 Sélectionne la source USB Display ou de dispositif USB
- 10 Commande les touches de **Volume**

6. Sélectionnez l'icône correspondant à la fonction du projecteur que vous souhaitez commander.

Sujet parent: [Utilisation du projecteur sur un réseau](#)

Concepts associés

[Projection sur un réseau sans fil](#)

Fonctions de base du projecteur

Observez les instructions fournies dans les sections suivantes pour utiliser les fonctions de base du projecteur.

Mise sous tension du projecteur

Mise hors tension du projecteur

Sélection de la langue des menus du projecteur

Réglage de la hauteur l'image

Forme de l'image

Modification de la taille de l'image à l'aide de la bague de zoom

Mise au point de l'image

Fonctionnement de la télécommande

Sélection de la source d'images

Modes de projection

Rapport hauteur/largeur de l'image

Mode couleurs

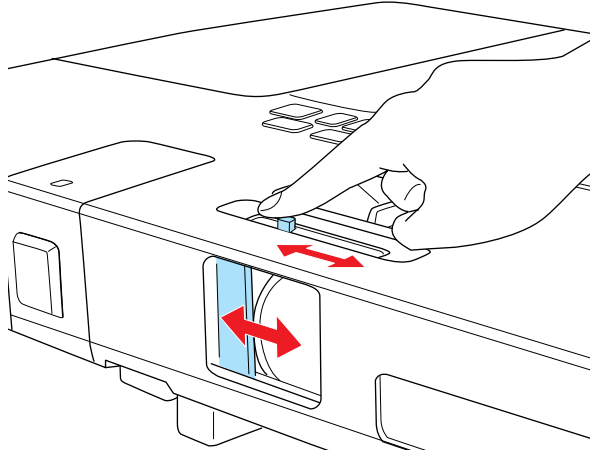
Commande du volume à l'aide des touches de volume

Projection d'une présentation avec des diapositives

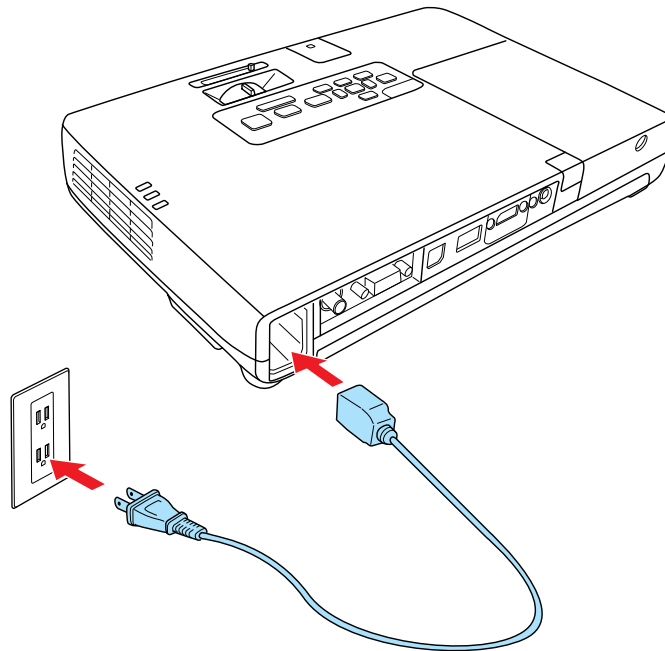
Mise sous tension du projecteur

Mettez sous tension l'ordinateur ou l'équipement vidéo que vous voulez utiliser avant de mettre le projecteur sous tension afin qu'il puisse projeter l'image de la source voulue.

1. Ouvrez le couvercle de l'objectif du projecteur.



2. Branchez une extrémité du cordon d'alimentation dans l'entrée d'alimentation du projecteur.



3. Branchez l'autre extrémité du cordon d'alimentation dans une prise de courant.

Le témoin d'alimentation du projecteur s'allume en orange. Cela signifie que le projecteur est alimenté, mais qu'il n'a pas encore été allumé.

Remarque: Avec la fonction **Aliment. Directe** activée, le projecteur se met sous tension dès que vous le branchez.

4. Appuyez sur la touche d'alimentation du projecteur ou de la télécommande pour allumer le projecteur.

Le projecteur émet un bip, et le témoin d'alimentation clignote en vert pendant que l'appareil se réchauffe. Après environ cinq secondes, le témoin d'alimentation cesse de clignoter et tourne au vert.

Avertissement: Ne regardez jamais dans l'objectif lorsque la lampe est allumée. Cela peut causer des lésions oculaires; cette consigne vise les enfants en particulier.

Si vous ne voyez pas immédiatement l'image projetée, essayez l'une des options suivantes :

- Allumez l'ordinateur ou l'appareil vidéo raccordé.
- Insérez un DVD ou autre support vidéo et appuyez au besoin sur le bouton **Play**.
- Appuyez sur la touche **Source Search** du projecteur ou de la télécommande afin de détecter la source vidéo.

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Références associés

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

Mise hors tension du projecteur

Avant de mettre le projecteur hors tension, arrêtez tout ordinateur raccordé afin que vous puissiez voir l'affichage de la séquence d'arrêt de l'ordinateur.

Remarque: Éteignez le projecteur lorsqu'il n'est pas utilisé pour prolonger sa durée utile. La durée utile de la lampe dépend du mode de projection sélectionné, des conditions ambiantes et de l'utilisation. La luminosité de la lampe diminue au fil du temps.

1. Appuyez sur la touche d'alimentation de la télécommande ou du projecteur.

Le projecteur affiche l'écran de confirmation de la mise hors tension.

Souhaitez vous éteindre ?

Oui : Presser la touche 

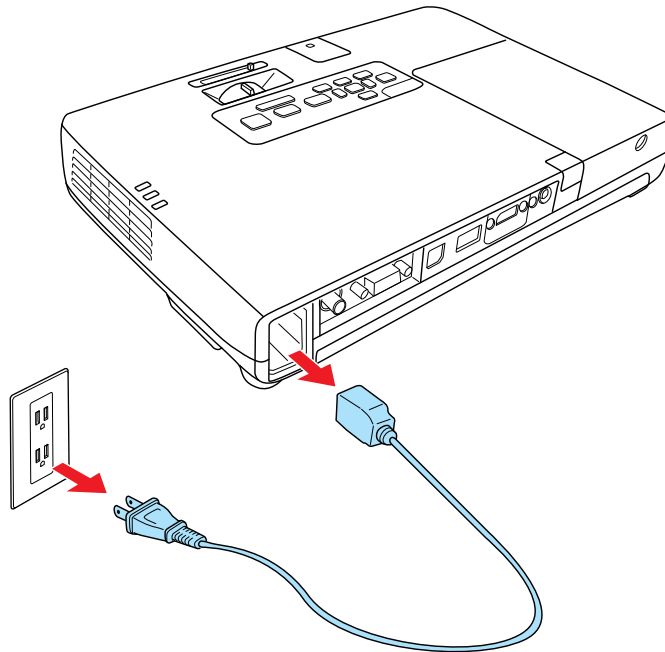
Non: Presser une autre touche

2. Appuyez sur le bouton d'alimentation à nouveau. (Pour le laisser allumé, appuyez sur n'importe quel bouton.)

Le projecteur émet deux bips, la lampe s'éteint, et le témoin d'alimentation passe à l'orange.

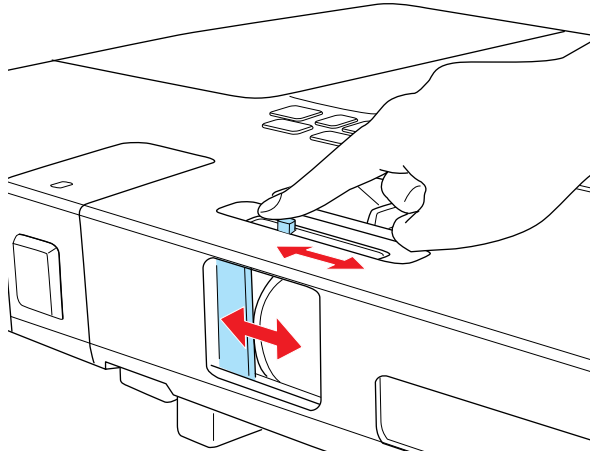
Remarque: La technologie Instant Off d'Epson élimine la période de refroidissement et vous pouvez donc remettre immédiatement le projecteur dans sa mallette en vue de son transport.

3. Pour transporter ou ranger le projecteur, assurez-vous que le témoin d'alimentation est orange (et ne clignote pas), puis débranchez le cordon d'alimentation.



Mise en garde: Pour éviter d'endommager le projecteur ou la lampe, ne débranchez jamais le cordon d'alimentation quand le témoin d'alimentation est vert ou orange clignotant.

4. Fermez le couvercle de l'objectif du projecteur.



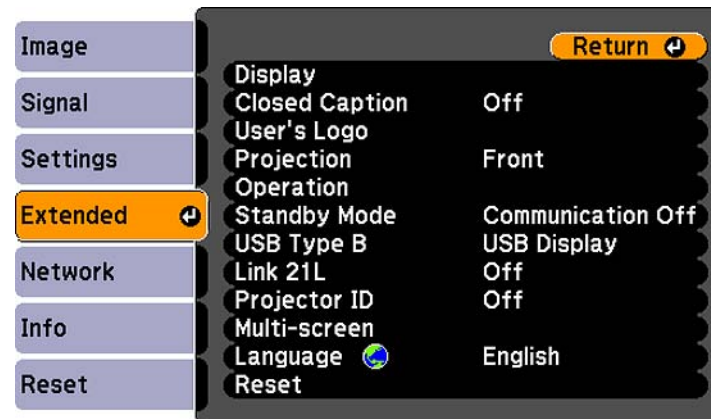
Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Sélection de la langue des menus du projecteur

Si vous voulez voir les menus et messages du projecteur dans une autre langue, vous pouvez modifier le paramètre **Language**. Le paramètre de langue par défaut est **English**.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche **Menu**.

3. Appuyez sur la flèche vers le bas pour sélectionner le menu **Extended** et appuyez sur **Enter**.



Remarque: Le menu **Réseau** n'apparaît pas sur les modèles de projecteur ne pouvant être utilisés sur un réseau.

4. Appuyez sur la flèche vers le bas pour sélectionner le paramètre **Language** et appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez la langue à utiliser, puis cliquez sur **Enter**.
6. Appuyez sur **Menu** pour quitter le système de menus.

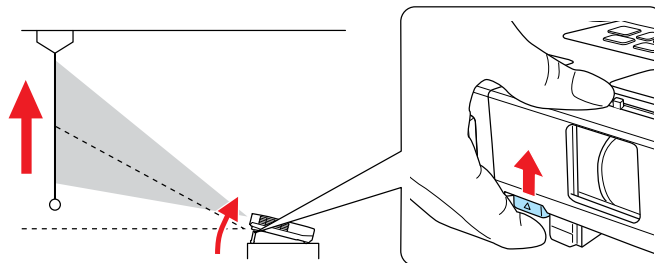
Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Réglage de la hauteur l'image

Si vous projetez d'une table ou autre surface plane et que l'image est trop haute ou trop basse, vous pouvez régler la hauteur de l'image à l'aide des pattes réglables du projecteur.

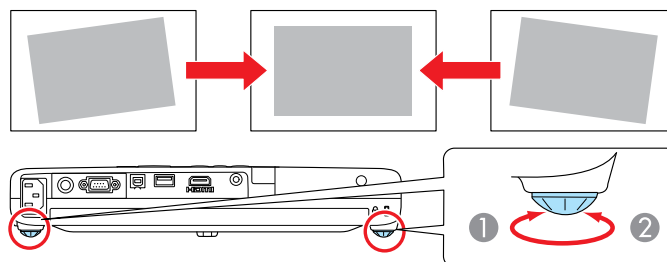
1. Allumez le projecteur et affichez une image.

2. Pour régler la patte avant, tirez sur le levier de blocage de la patte et levez l'avant du projecteur.



La patte s'allonge du projecteur.

3. Relâchez le levier pour bloquer la patte.
4. Si l'image est inclinée, tournez les pattes arrière afin de régler leur hauteur.



Si l'image n'est pas parfaitement rectangulaire, vous devez régler la forme de l'image.

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Concepts associés

[Forme de l'image](#)

Références associés

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Forme de l'image

Vous pouvez obtenir une image uniformément rectangulaire en plaçant le projecteur de niveau directement en face du centre de l'écran. Si vous placez le projecteur à un angle par rapport à l'écran ou

incliné vers le haut ou vers le bas ou vers le côté, il pourrait être nécessaire de corriger la forme de l'image afin d'obtenir la meilleure qualité d'image.

Si vous activez la correction trapézoïdale automatique dans le menu Réglage du projecteur, celle-ci corrige automatiquement l'effet trapézoïdal lorsque vous déplacez le projecteur. (Le PowerLite 1750/1760W/1770W fait automatiquement la correction trapézoïdale verticale et le PowerLite 1775W fait automatiquement la correction horizontale et verticale.)

[Correction automatique de la forme de l'image avec Screen Fit](#)

[Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner](#)

[Correction de la forme de l'image avec les touches de correction trapézoïdale](#)

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Références associés

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Tâches associées

[Réglage de la hauteur l'image](#)

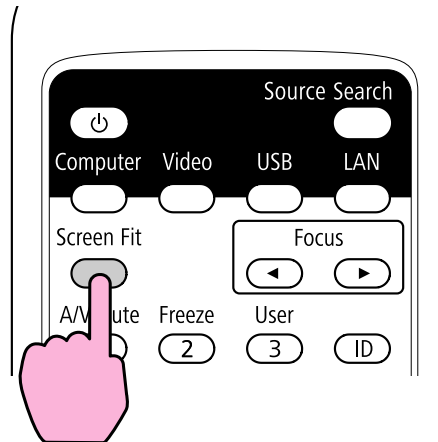
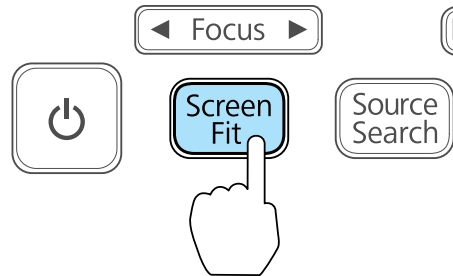
Correction automatique de la forme de l'image avec Screen Fit

Vous pouvez utiliser la fonction Screen Fit pour automatiquement corriger la forme et la position des images afin qu'elles conviennent à votre écran (PowerLite 1775W).

Le capteur du projecteur peut détecter la taille et la forme de l'écran dans les conditions suivantes :

- Le projecteur n'est pas monté au plafond.
- La taille de l'écran est de 100 po (254 cm) ou moins.
- La distance de projection est entre 3 et 8 pi (1 et 2,5 m).
- L'angle de projection est d'environ 20° à gauche ou à droite ou de 30° vers le haut ou le bas.
- La salle n'est pas trop sombre.
- La surface de projection ne présente pas de motif et ne réfléchit sur le capteur.

1. Appuyez sur la touche **Screen Fit** sur le projecteur ou la télécommande.



Un message s'affiche à l'écran.

2. Déplacez le projecteur au besoin afin d'afficher le message au centre de l'écran.
3. Agrandissez l'image jusqu'à ce que le cadre blanc s'étende au-delà des bordures de l'écran.
4. Appuyez sur la touche **Screen Fit** à nouveau.

Deux images s'affichent brièvement, puis le message suivant s'affiche :

Le résultat peut être ajusté depuis
le panneau de contrôle.

5. Peaufinez la forme de l'image au besoin à l'aide des touches fléchées sur la panneau de commande.
6. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur **Esc**.

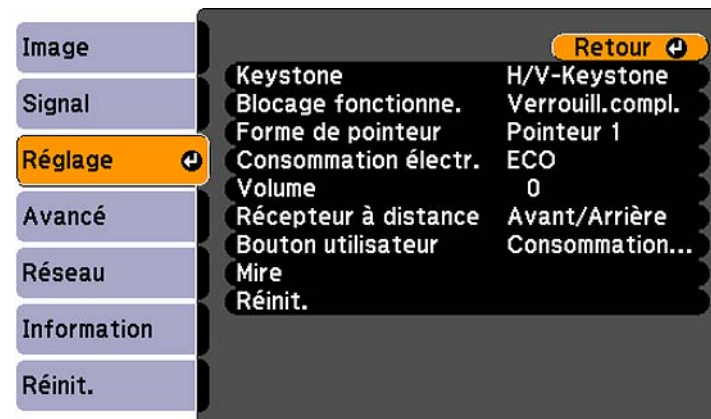
Au besoin, vous pouvez corriger les coins de l'image un par un à l'aide de la fonction Quick Corner en appuyant sur les touches fléchées sur le panneau de commande.

Sujet parent: [Forme de l'image](#)

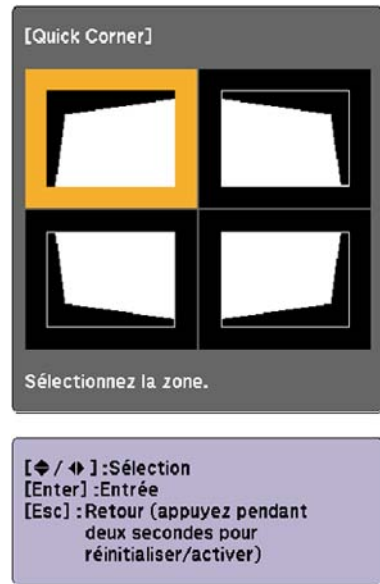
Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner

Vous pouvez utiliser les paramètres Quick Corner du projecteur pour corriger la forme et la taille d'une image qui n'est pas parfaitement rectangulaire .

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Appuyez sur la touche **Menu**.
3. Sélectionnez ensuite le menu **Réglage** puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez le paramètre **Keystone**, puis appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez le paramètre **Quick Corner**, puis appuyez sur **Enter**.
L'écran de réglage Quick Corner s'affiche.



6. À l'aide des touches directionnelles du projecteur ou de la télécommande, sélectionnez le coin de l'image que vous voulez corriger. Ensuite, appuyez sur **Enter**.
7. Appuyez sur les flèches pour corriger la forme de l'image au besoin.
8. Une fois que vous avez terminé, appuyez sur **Esc**.

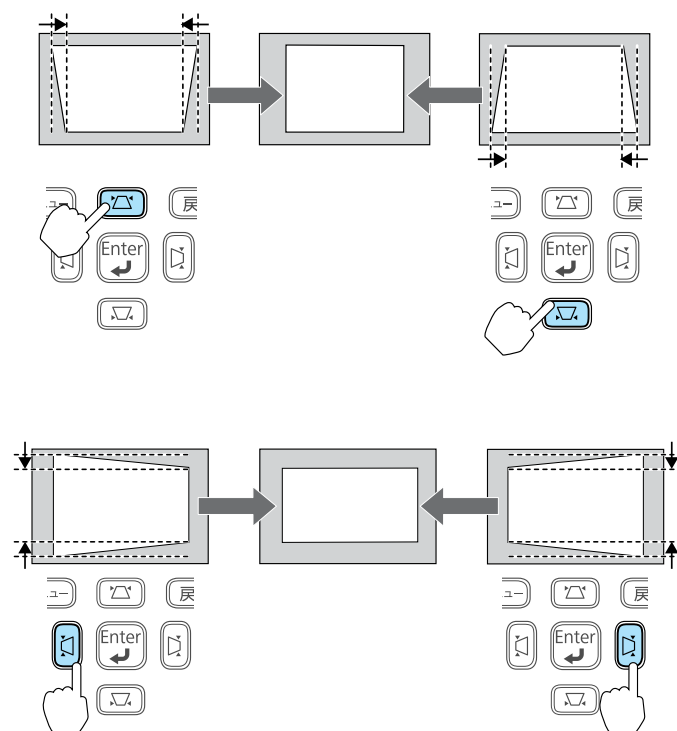
Sujet parent: [Forme de l'image](#)

Correction de la forme de l'image avec les touches de correction trapézoïdale

Vous pouvez utiliser les touches de correction trapézoïdale du projecteur pour corriger la forme d'une image qui n'est pas parfaitement rectangulaire.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

2. Appuyez sur une touche de correction trapézoïdale sur le panneau de commande du projecteur.



Après la correction, votre image sera un peu plus petite.

Remarque: Si le projecteur est monté hors de portée, vous pouvez également corriger la forme de l'image à l'aide des paramètres de correction trapézoïdale du menu du projecteur.

Sujet parent: [Forme de l'image](#)

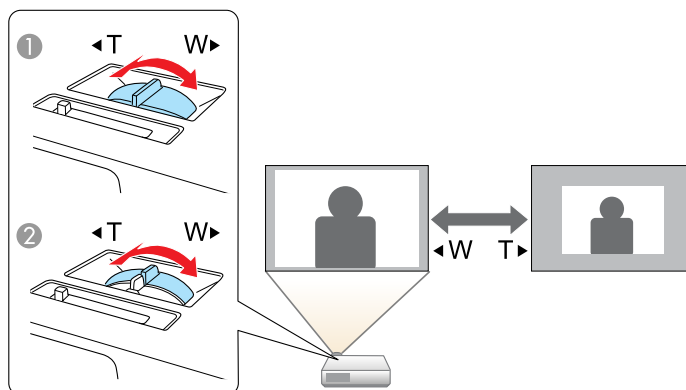
Références associés

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Modification de la taille de l'image à l'aide de la bague de zoom

1. Allumez le projecteur et affichez une image.

2. Pour agrandir ou réduire la taille de l'image, tournez la bague de zoom du projecteur.



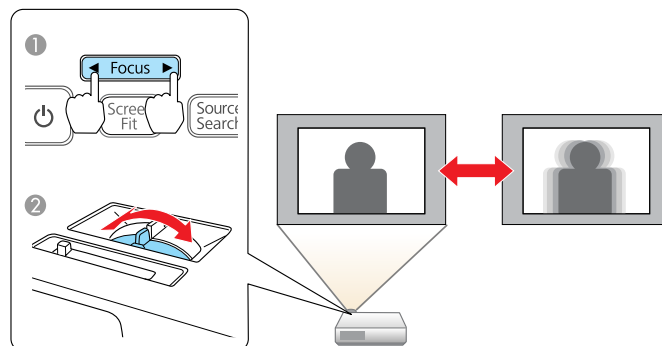
- 1 PowerLite 1775W
2 PowerLite 1750/1760W/1770W

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Mise au point de l'image

Avant de faire la mise au point, allumez le projecteur et projetez une image.

- PowerLite 1775W : Appuyez sur les touches **Focus** du projecteur ou de la télécommande.
- PowerLite 1750/1760W/1770W : Tournez la bague de mise au point du projecteur.



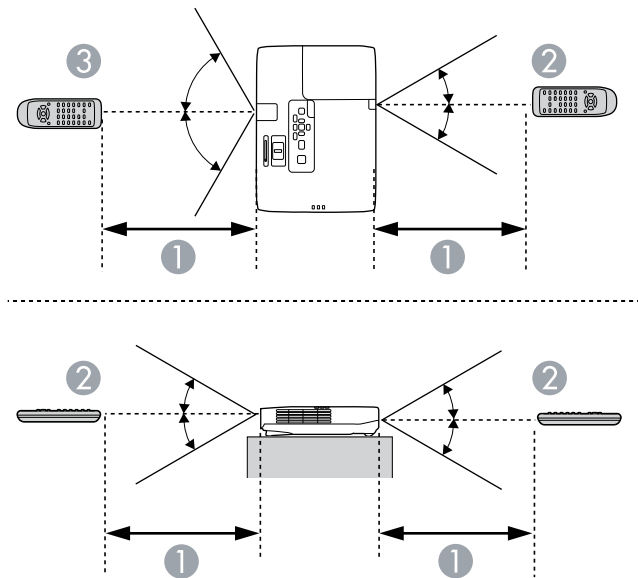
- 1 PowerLite 1775W
- 2 PowerLite 1750/1760W/1770W

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Fonctionnement de la télécommande

La télécommande vous permet de commander le projecteur de pratiquement n'importe où dans la salle, jusqu'à une distance de 19,7 pi (6 m). Vous pouvez la pointer à l'écran, à l'avant ou à l'arrière du projecteur.

Veillez à orienter la télécommande vers les récepteurs du projecteur selon les angles indiqués plus bas.



- 1 19,7 pi (6 m)
- 2 30°
- 3 60°

Remarque: Évitez d'utiliser la télécommande sous des lampes fluorescentes ou la lumière directe du soleil, car le projecteur peut ne pas répondre correctement aux commandes transmises. Si vous n'utiliserez pas la télécommande pour une longue période, retirez-en les piles.

[Utilisation de la télécommande comme souris sans fil](#)

[Utilisation de la télécommande comme pointeur pour une présentation](#)

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Tâches associées

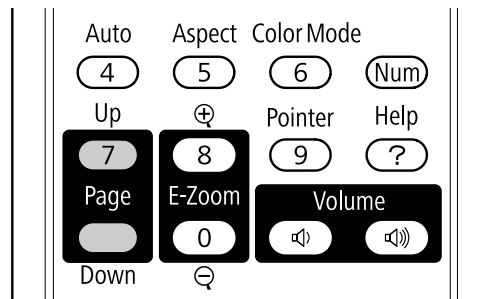
[Remplacement des piles de la télécommande](#)

Utilisation de la télécommande comme souris sans fil

Vous pouvez utiliser la télécommande du projecteur comme une souris sans fil afin de pouvoir commander la présentation à distance.

Remarque: Si vous utilisez le port USB Type B de votre projecteur pour projeter de la vidéo, vous ne pourrez pas utiliser la fonction de souris sans fil de la télécommande.

1. Branchez le projecteur à un ordinateur en utilisant le port **Computer** ou **HDMI** du projecteur.
2. Branchez un câble USB au port USB **TypeB** du projecteur et à un port USB de votre ordinateur (pour la prise en charge de la souris sans fil).
3. Appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé** et sélectionnez **Link21L** comme paramètre **USB Type B**.
4. Lancez votre présentation.
5. Utilisez les boutons suivants de la télécommande pour commander votre présentation :
 - Pour passer d'une diapositive PowerPoint à l'autre, appuyez sur les touches de **Page Up** et **Down**.



- Pour déplacer le curseur sur l'écran, utilisez les touches fléchées.
- Pour un clic gauche, appuyez sur la touche **Enter** une fois, deux fois pour un double clic.
- Pour un clic droit, appuyez sur la touche **Esc**.
- Pour glisser et déposer, tenez la touche **Enter** enfoncée en déplaçant le curseur avec les touches fléchées, puis relâchez la touche **Enter** lorsque vous arrivez à destination.

Sujet parent: [Fonctionnement de la télécommande](#)

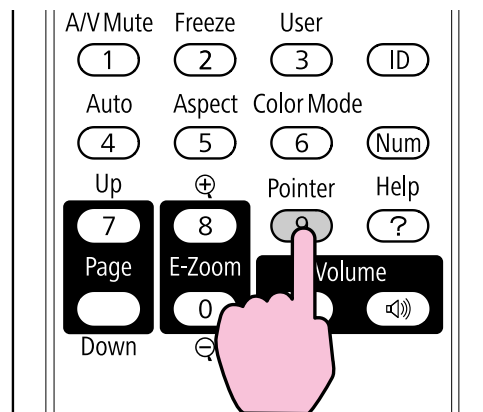
Références associés

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

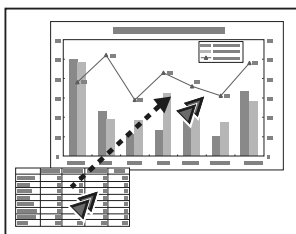
Utilisation de la télécommande comme pointeur pour une présentation

Vous pouvez utiliser la télécommande du projecteur comme pointeur afin de vous aider à souligner des éléments importants lors d'une présentation. La forme par défaut du pointeur est une flèche, mais vous pouvez sélectionner une autre forme en utilisant le menu **Réglage**.

1. Appuyez sur la touche **Pointer** de la télécommande.



2. Utilisez les touches fléchées de la télécommande pour commander la position du pointeur à l'écran.



3. Appuyez sur **Esc** pour effacer le pointeur à l'écran.

Sujet parent: [Fonctionnement de la télécommande](#)

Références associés

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

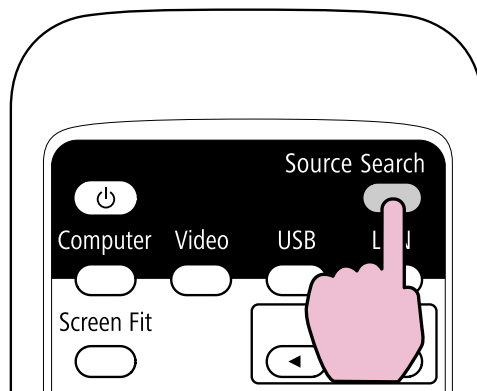
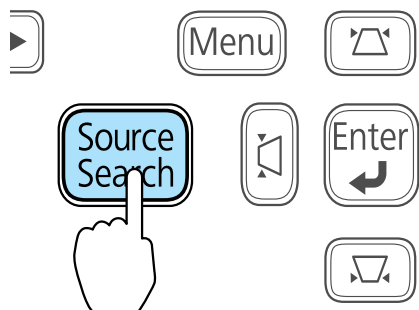
Sélection de la source d'images

Si vous avez raccordé plusieurs sources d'images au projecteur, telles qu'un ordinateur et un lecteur de DVD, vous pouvez passer d'une source à l'autre.

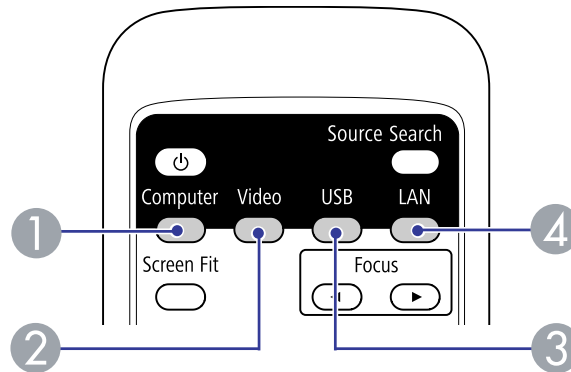
1. Vérifiez si la source d'images raccordée que vous voulez utiliser est allumée.
2. Pour les sources d'images vidéo, insérez un DVD ou autre support vidéo, puis appuyez au besoin sur **Play**.

3. Effectuez l'une des étapes suivantes :

- Appuyez sur la touche **Source Search** du projecteur ou de la télécommande jusqu'à ce que l'image de la source voulue apparaisse à l'écran.



- Appuyez sur la touche de la source voulue sur la télécommande. S'il y a plus d'un port pour cette source, appuyez sur la touche à nouveau pour sélectionner l'autre source.



- 1 Source du port d'ordinateur
- 2 Sources Video et HDMI
- 3 Sources au port USB (affichage de l'ordinateur et dispositifs externes)
- 4 Source réseau

4. Si l'écran est vide ou un message « Aucun signal » s'affiche, essayez les options suivantes :
 - Vérifiez si les câbles sont bien raccordés au projecteur et à l'appareil.
 - Vérifiez si le projecteur est allumé et si le couvercle de l'objectif est ouvert.
 - Pour les ordinateurs portables, vérifiez si la sortie d'affichage est bien réglée.

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Modes de projection

Dépendamment de la position du projecteur, il pourrait être nécessaire de modifier le mode de projection afin que les images soient adéquatement projetées.

- Le réglage par défaut **Avant** permet de projeter depuis une table en avant de l'écran.
- Le mode **Avant/Plafond** inverse l'image du bas vers le haut afin de projeter à l'envers à partir du plafond ou d'un support mural.

- Le mode **Arrière** inverse l'image horizontalement pour la projection sur un écran translucide depuis l'arrière.
- Le mode **Arrière/Plafond** inverse l'image du bas vers le haut et horizontalement pour projeter à partir du plafond ou de l'arrière.

Le mode de projection peut être modifié à l'aide de la télécommande ou depuis le système de menu.

[Modification du mode de projection avec la télécommande](#)

[Modification du mode de projection avec les menus](#)

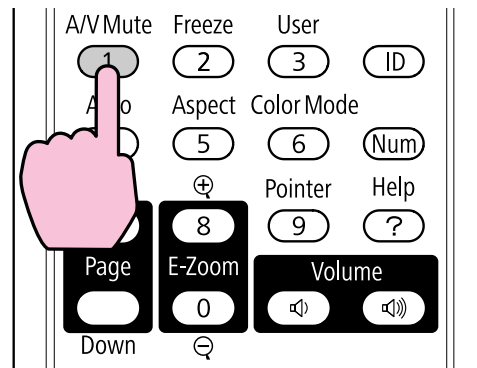
Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Modification du mode de projection avec la télécommande

Vous pouvez changer le mode de projection pour renverser l'image du bas vers le haut.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Tenez la touche **A/V Mute** de la télécommande enfoncée pendant cinq secondes.

L'image disparaît brièvement et réapparaît inversée du bas vers le haut.



3. Pour revenir au mode de projection original, tenez la touche **A/V Mute** enfoncée encore une fois pendant cinq secondes.

Sujet parent: [Modes de projection](#)

Modification du mode de projection avec les menus

Vous pouvez modifier le mode de projection pour renverser l'image verticalement et/ou horizontalement à l'aide des menus du projecteur.

1. Allumez le projecteur et affichez une image.
2. Appuyez sur la touche **Menu**.
3. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez le paramètre **Projection**, puis appuyez sur **Enter**.
5. Sélectionnez un mode de projection et appuyez sur **Enter**.
6. Appuyez sur **Menu** pour quitter.

Sujet parent: [Modes de projection](#)

Rapport hauteur/largeur de l'image

Le projecteur peut afficher des images en différents rapports de largeur à hauteur. En règle générale, le signal d'entrée de votre source vidéo détermine le rapport hauteur/largeur de l'image. Cependant, vous pouvez modifier le rapport hauteur/largeur de certaines images pour convenir à votre écran en appuyant sur une touche de la télécommande.

Si vous voulez toujours utiliser un rapport hauteur/largeur particulier pour une certaine source vidéo, vous pouvez le sélectionner à l'aide des menus du projecteur.

[Modification du rapport hauteur/largeur de l'image](#)

[Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles](#)

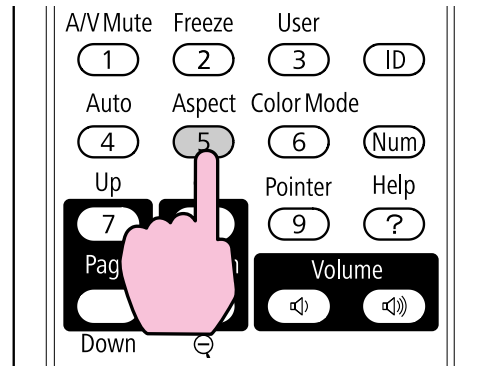
Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Paramètres de qualité d'image – Menu Image

Modification du rapport hauteur/largeur de l'image

Vous pouvez modifier le rapport hauteur/largeur de l'image affichée pour modifier sa taille.

1. Allumez le projecteur et passez à la source d'images que vous voulez utiliser.
2. Appuyez sur la touche **Aspect** de la télécommande.



La forme et la taille de l'image affichée changent et le nom du rapport hauteur/largeur s'affiche brièvement à l'écran.

3. Pour faire défiler les rapports hauteur/largeur possibles pour votre signal d'entrée, appuyez sur la touche **Aspect** à plusieurs reprises.

Sujet parent: Rapport hauteur/largeur de l'image

Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles

Vous pouvez sélectionner les rapports hauteur/largeur suivants selon le signal d'entrée de la source d'images.

Remarque: Certains rapports hauteur/largeur peuvent projeter des bandes noires ou rogner des images selon le rapport hauteur/largeur et la résolution du signal d'entrée.

PowerLite 1750

Paramètre de rapport hauteur/largeur	Description
Normal	Affiche les images sur toute la surface de projection et conserve le rapport hauteur/largeur de l'image.
4:3	Affiche les images sur toute la surface de projection selon un rapport hauteur/largeur de 4:3.
16:9	Convertit le rapport hauteur/largeur de l'image à 16:9.

PowerLite 1760W/1770W/1775W

Paramètre de rapport hauteur/largeur	Description
Automatique	Règle automatiquement le rapport hauteur/largeur selon le signal d'entrée.
Normal	Affiche les images sur toute la surface de projection et conserve le rapport hauteur/largeur de l'image.
16:9	Convertit le rapport hauteur/largeur de l'image à 16:9.
Complet	Affiche les images sur la pleine largeur de la surface de projection, mais ne conserve pas le rapport hauteur/largeur.
Zoom	Affiche les images sur la pleine largeur de la surface de projection et conserve le rapport hauteur/largeur de l'image.
Native	Affiche les images telles quelles (format et résolution conservés).

Remarque: Le paramètre de rapport hauteur/largeur **Auto** est disponible seulement pour les sources d'images HDMI.

Sujet parent: [Rapport hauteur/largeur de l'image](#)

Mode couleurs

Le projecteur est doté de différents modes couleurs afin d'offrir la luminosité, la couleur et le contraste optimaux pour différents environnements de visionnement et types d'images. Vous pouvez sélectionner

un mode conçu pour correspondre à vos images et à votre environnement ou expérimenter avec les différents modes offerts.

Si vous voulez toujours utiliser un mode couleurs pour une certaine source vidéo, vous pouvez le sélectionner à l'aide des menus du projecteur.

[Changement du Mode couleurs](#)

[Modes couleurs disponibles](#)

[Activation de la fonction Iris auto](#)

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

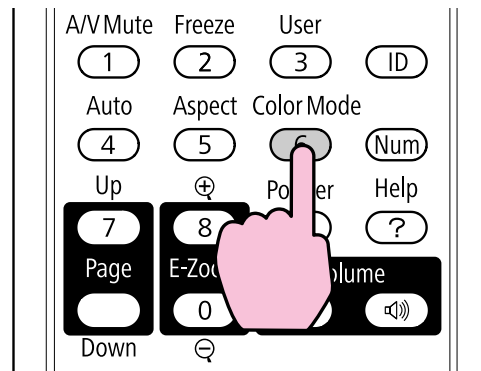
Références associés

[Paramètres de qualité d'image – Menu Image](#)

Changement du Mode couleurs

Vous pouvez modifier le Mode couleurs du projecteur à l'aide de la télécommande afin d'optimiser l'image pour l'environnement de visionnement.

1. Allumez le projecteur et passez à la source d'images que vous voulez utiliser.
2. Si vous projetez depuis un lecteur de DVD ou une autre source vidéo, insérez un disque ou autre support média et appuyez au besoin sur la touche **Play**.
3. Appuyez sur la touche **Color Mode** de la télécommande pour sélectionner un autre Mode couleurs.



La qualité de l'image change et le nom du Mode couleurs s'affiche brièvement à l'écran.

4. Pour faire défiler les rapports hauteur/largeur possibles pour votre signal d'entrée, appuyez sur la touche **Color Mode** à plusieurs reprises.

Sujet parent: [Mode couleurs](#)

Modes couleurs disponibles

Vous pouvez régler le projecteur afin qu'il utilise un de ces Modes couleurs selon la source d'entrée utilisée :

Mode couleurs	Description
Présentation	Pour les présentations couleur dans une salle bien éclairée.
Dynamique	Pour la projection dans une salle bien éclairée.
Théâtre	Pour la projection de films dans une pièce sombre.
Sports	Pour les images de télévision dans une pièce bien éclairée.
sRGB	Pour l'affichage sRGB standard des ordinateurs.
Tableau noir	Pour les présentations sur un tableau vert (règle la couleur en conséquence).
Tableau blanc	Pour les présentations sur un tableau blanc (règle la couleur en conséquence).
Photo	Pour des images fixes projetées dans une pièce bien éclairée.
Personnalisé	Afin de mieux personnaliser un mode couleurs à l'aide des paramètres manuels Réglage couleur dans le menu Image.

Sujet parent: [Mode couleurs](#)

Références associés

[Paramètres de qualité d'image – Menu Image](#)

Activation de la fonction Iris auto

Dans certains modes couleurs, vous pouvez activer le paramètre Iris auto afin d'optimiser automatiquement l'image en fonction de la luminosité des éléments projetés.

1. Allumez le projecteur et passez à la source d'images que vous voulez utiliser.
2. Appuyez sur la touche **Menu**.

3. Sélectionnez ensuite le menu **Image** puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez le paramètre **Iris auto** et appuyez sur **On**.
5. Appuyez sur **Menu** pour quitter.

Sujet parent: [Mode couleurs](#)

Commande du volume à l'aide des touches de volume

Vous pouvez utiliser les touches **Volume** de la télécommande pour régler le volume lorsque vous projetez une présentation avec trame sonore. Les touches de volume commandent le système de haut-parleurs internes du projecteur.

Vous devez régler le volume séparément pour chaque source d'entrée raccordée.

1. Allumez le projecteur et commencez une présentation avec son.
2. Appuyez au besoin sur les touches **Volume** pour augmenter ou baisser le volume.

Un indicateur de volume s'affiche à l'écran.

3. Pour régler le volume à un niveau particulier pour une source d'entrée, vous pouvez régler le volume à l'aide des menus du projecteur.

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Références associés

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Projection d'une présentation avec des diapositives

Vous pouvez utiliser la fonction **Slideshow** du projecteur lorsque vous connectez un dispositif USB qui contient des fichiers d'images compatibles. Cela vous permet d'afficher un diaporama ou une présentation rapidement ou facilement et de les commander en utilisant la télécommande du projecteur.

[Présentations avec diapositives](#)

[Types de fichiers SlideShow supportés](#)

[Lancez un diaporama ou une présentation](#)

Sujet parent: [Fonctions de base du projecteur](#)

Concepts associés

[Projection depuis un dispositif USB](#)

Tâches associées

[Raccordement d'un appareil USB ou d'un appareil photo au projecteur](#)

Présentations avec diapositives

La fonction **Slideshow** de votre projecteur vous permet de faire ce qui suit :

- Afficher des images individuelles
- Présenter un diaporama de toutes les images dans un dossier
- Projeter des présentations PowerPoint converties en fichiers « scénarios » en utilisant le programme EasyMP Slide Converter fourni avec votre projecteur

Remarque: Pour les instructions sur la conversion de fichiers PowerPoint en format de fichiers scénarios, reportez-vous au *Guide d'utilisation d'EasyMP Slide Converter* se trouvant sur le CD de votre projecteur.

Sujet parent: [Projection d'une présentation avec des diapositives](#)

Types de fichiers SlideShow supportés

Vous pouvez projeter ces types de fichiers lorsque vous utilisez la fonction **Slideshow** du projecteur.

Remarque: Pour obtenir les meilleurs résultats, placez vos fichiers sur un support de format FAT16/32.

Contenu des fichiers	Type de fichier (extension)	Détails
Image	.jpg	Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Format CMYK • Format progressif • Hautement comprimé • Résolution de plus de 8192 x 8192
	.bmp	Assurez-vous que la résolution du fichier ne dépasse pas 1280 x 800
	.gif	Assurez-vous que le fichier ne présente pas les caractéristiques suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Résolution de plus de 1280 x 800 • Animé
	.png	Assurez-vous que la résolution du fichier ne dépasse pas 1280 x 800
Scénario	.fse	Format principal pour les fichiers convertis à partir de PowerPoint en utilisant EasyMP Slide Converter
	.sit	Format compressé pour les fichiers convertis à partir de PowerPoint en utilisant EasyMP Slide Converter; ne comprend pas les effets d'animation

Sujet parent: [Projection d'une présentation avec des diapositives](#)

Lancez un diaporama ou une présentation

Après avoir branché un dispositif USB au projecteur, vous pouvez basculer vers la source d'entrée USB et lancez votre diaporama ou votre présentation.

Remarque: Vous pouvez modifier les options de fonctionnement du **Diaporama** ou ajouter des effets spéciaux en mettant en surbrillance **Option** au bas de l'écran et en appuyant sur **Enter**.

1. Appuyez sur la touche **USB** de la télécommande du projecteur.

L'écran **Diaporama** s'affiche.



2. Si vous devez afficher des fichiers dans un sous-dossier de votre dispositif, appuyez sur les touches fléchées afin de mettre en surbrillance le dossier et appuyez sur la touche **Enter**.
3. Effectuez l'une des options suivantes pour démarrer votre diaporama ou votre présentation :
 - Pour afficher une image individuelle, appuyez sur les touches fléchées pour mettre l'image en surbrillance et appuyez sur **Enter**. (Appuyez sur la touche **Esc** pour revenir à l'écran de la liste des fichiers.)
 - Pour afficher un diaporama de toutes les images d'un dossier, appuyez sur les touches fléchées pour mettre en surbrillance l'option **Slideshow** dans le bas de l'écran et appuyez sur **Enter**.
 - Pour afficher une présentation à partir d'un scénario, appuyez sur les touches fléchées pour sélectionner le scénario et appuyez sur **Enter**.
4. Lors de la projection, utilisez les commandes suivantes pour contrôler l'affichage tel que vous le souhaitez :
 - Pour faire pivoter l'image affichée, appuyez sur la touche fléchée haut ou bas de la télécommande.
 - Pour revenir au dossier précédent sur votre dispositif, mettez en surbrillance **Haut page** et appuyez sur **Enter**.
 - Pour voir des images additionnelles dans un dossier, mettez en surbrillance **Page suivante** ou **Page précédente** et appuyez sur **Enter**.

- Pour passer d'un écran à l'autre, appuyez sur la touche **Page Up** ou **Page Down** (pour les fichiers FSE) ou sur les touches avec flèche gauche ou droite de la télécommande et appuyez sur **Enter** (pour les fichiers SIT).

Remarque: Pour passer d'un écran à l'autre lors de la projection d'une animation avec fichiers FSE, appuyez sur les touches avec flèche gauche ou droite et appuyez sur **Enter**.

5. Pour cesser l'affichage, le diaporama ou la présentation, suivez les instructions à l'écran ou appuyez sur la touche **Esc**.

Options d'affichage de SlideShow

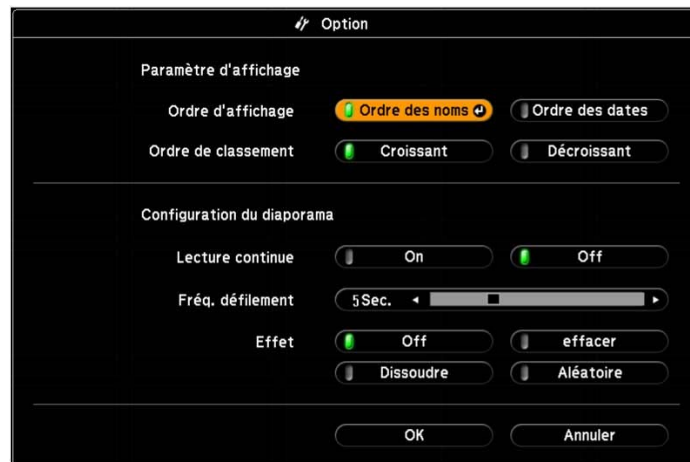
Sujet parent: Projection d'une présentation avec des diapositives

Tâches associées

Débranchement d'un appareil USB ou d'un appareil photo du projecteur

Options d'affichage de SlideShow

Vous pouvez sélectionner ces options d'affichage lorsque vous utilisez la fonction **Slideshow** du projecteur.



Option	Paramètres disponibles	Description
Ordre d'affichage	Ordre des noms	Affiche les fichiers dans l'ordre des noms
	Ordre des dates	Affiche les fichiers dans l'ordre des dates

Option	Paramètres disponibles	Description
Ordre de classement	Croissant	Trie les fichiers du premier au dernier
	Décroissant	Trie les fichiers du dernier au premier
Lecture continue	On	Affiche le diaporama en boucle
	Off	Affiche le diaporama une seule fois
Fréq. défilement	No	N'affiche pas automatiquement le fichier suivant
	1Sec. à 60Sec.	Affiche les fichiers sélectionnés selon le temps choisi (en secondes) et passe à l'image suivante automatiquement
Effet	Effacer	Effectue la transition entre les images avec un effet d'effacement
	Dissoudre	Effectue la transition entre les images avec un effet de dissolution
	Aléatoire	Effectue la transition entre les images en utilisant divers effets de façon aléatoire

Sujet parent: [Lancez un diaporama ou une présentation](#)

Réglage des fonctions du projecteur

Observez les instructions fournies dans les sections suivantes pour régler les fonctions du projecteur.

[Désactivation provisoire de l'image et du son](#)

[Arrêt provisoire sur l'image vidéo](#)

[Agrandir ou réduire les images](#)

[Fonctions de sécurité du projecteur](#)

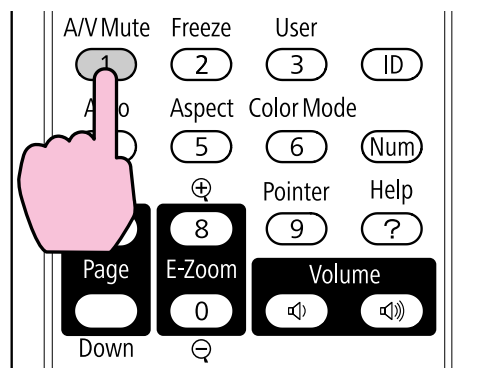
[Système d'identification de projecteur pour la commande de projecteurs multiples](#)

Désactivation provisoire de l'image et du son

Vous pouvez désactiver provisoirement l'image et le son lorsque vous désirez rediriger l'attention de votre auditoire durant une présentation. Le son et la vidéo continuent cependant de tourner et vous ne pouvez pas reprendre la projection au point où vous aviez fait l'arrêt sur l'image.

Si vous désirez afficher une image telle que le logo d'une entreprise ou une photo lorsque la présentation est arrêtée, vous pouvez configurer cette fonction dans les menus du projecteur.

1. Appuyez sur la touche **A/V Mute** de la télécommande pour provisoirement cesser la projection et mettre le son en sourdine.



2. Pour réactiver l'image et le son, appuyez de nouveau sur la touche **A/V Mute**.

Remarque: Vous pouvez aussi cesser la projection à l'aide de la coulisse **A/V Mute** sur le projecteur.

Sujet parent: [Réglage des fonctions du projecteur](#)

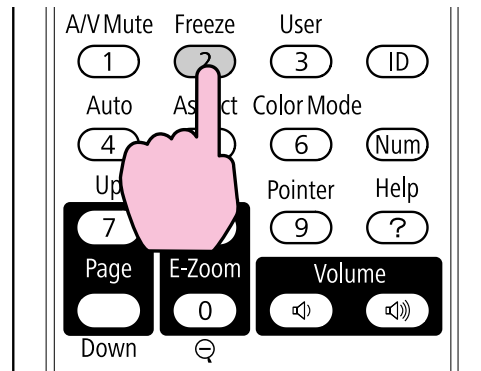
Références associés

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

Arrêt provisoire sur l'image vidéo

Vous pouvez provisoirement faire l'arrêt sur l'image d'une vidéo ou d'une présentation et garder l'image actuelle affichée. Le son et la vidéo continuent cependant de tourner et vous ne pouvez pas reprendre la projection au point où vous aviez fait l'arrêt sur l'image.

1. Appuyez sur la touche **Freeze** de la télécommande pour figer l'action vidéo.



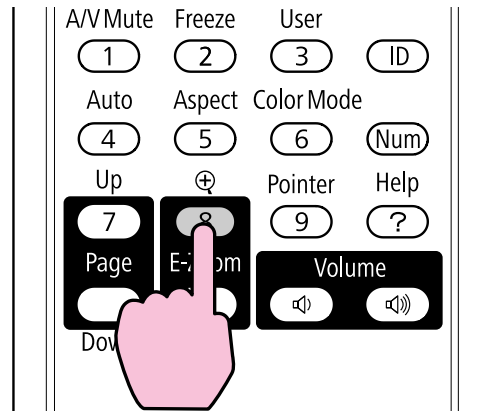
2. Pour reprendre l'action en cours, appuyez de nouveau sur la touche **Freeze**.

Sujet parent: [Réglage des fonctions du projecteur](#)

Agrandir ou réduire les images

Vous pouvez attirer l'attention sur une partie d'une présentation en faisant un zoom sur une partie de l'image et en l'agrandissant à l'écran.

1. Appuyez sur la touche **E-Zoom +** de la télécommande.



Un viseur s'affiche indiquant le centre de la zone d'agrandissement.

2. Utilisez les touches suivantes de la télécommande pour régler l'image agrandie :
 - Utilisez les touches directionnelles pour positionner le viseur dans la zone à agrandir.
 - Appuyez sur la touche **E-Zoom +** à plusieurs reprises pour agrandir la zone d'image voulue jusqu'à quatre fois.
 - Pour balayer l'image agrandie, utilisez les touches directionnelles.
 - Pour réduire l'image, appuyez au besoin sur la touche **E-Zoom -**.
 - Pour revenir à la taille d'origine de l'image, appuyez sur **Esc**.

Sujet parent: [Réglage des fonctions du projecteur](#)

Fonctions de sécurité du projecteur

Vous pouvez sécuriser votre projecteur afin de prévenir le vol ou l'utilisation par une personne non autorisée en configurant les fonctions de sécurité suivantes :

- Mot de passe de sécurité pour empêcher le projecteur d'être allumé et d'empêcher les modifications à l'écran de démarrage et aux autres paramètres.
- Désactivation des touches pour empêcher l'utilisation du projecteur à l'aide des touches sur le panneau de commande.
- Câble antivol pour matériellement verrouiller le projecteur en place.

[Options de sécurité par de mot de passe](#)

[Désactivation des touches du projecteur](#)

[Installation d'un câble antivol](#)

Sujet parent: [Réglage des fonctions du projecteur](#)

Options de sécurité par de mot de passe

Vous pouvez configurer ces options de mot de passe de sécurité en utilisant un seul mot de passe :

- Le mot de passe **Protec. démarrage** empêche quiconque d'utiliser le projecteur sans d'abord entrer un mot de passe.
- Le mot de passe **Protec. logo utilis.** empêche quiconque de modifier l'écran personnalisé projeté par le projecteur lorsqu'il est mis sous tension ou lorsque vous utilisez la fonction de sourdine A/V. La présence d'un écran personnalisé décourage le vol en identifiant le propriétaire du projecteur.
- Le mot de passe **Réseau protégé** empêche quiconque de modifier les paramètres réseau dans les menus du projecteur.

[Création d'un mot de passe](#)

[Sélection des options de sécurité par mot de passe](#)

[Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur](#)

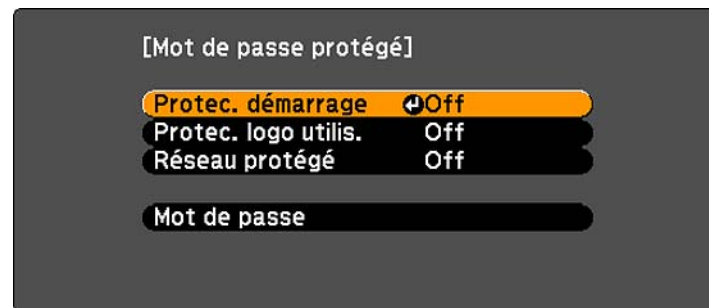
[Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage](#)

Sujet parent: [Fonctions de sécurité du projecteur](#)

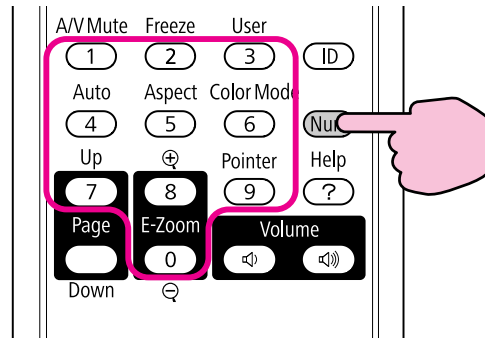
Création d'un mot de passe

Pour utiliser la sécurité par mot de passe, vous devez créer un mot de passe.

1. Tenez la touche **Freeze** de la télécommande enfoncée jusqu'à ce que le menu Mot de passe protégé s'affiche. Cela prend environ cinq secondes.



2. Appuyez sur la flèche vers le bas pour sélectionner **Mot de passe**, puis appuyez sur **Enter**.
Le message « Changer le mot de passe? » s'affiche.
3. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.
4. Maintenez la touche **Num** de la télécommande enfoncée et utilisez les touches numériques pour entrer un mot de passe de quatre chiffres.



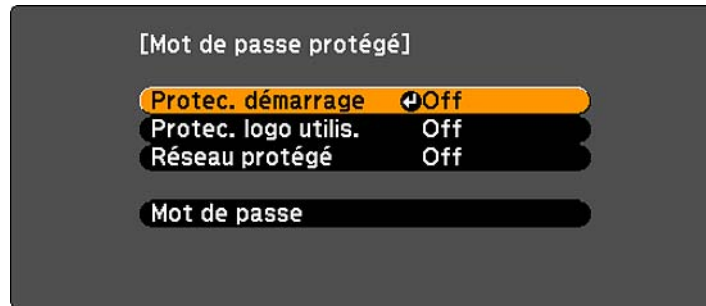
Le mot de passe s'affiche comme **** lorsque vous l'entrez. L'invite de confirmation s'affiche alors.

5. Saisissez le mot de passe de nouveau.
Le message Mot de passe accepté s'affiche.
6. Appuyez sur la touche **Esc** pour revenir au menu Mot de passe protégé.
7. Prenez note du mot de passe et gardez-le dans un endroit sûr au cas où vous l'oublieriez.

Sujet parent: [Options de sécurité par de mot de passe](#)

Sélection des options de sécurité par mot de passe

Après avoir créé un mot de passe, le menu Mot de passe protégé s'affiche. Sélectionnez les types de protection par mot de passe que vous souhaitez utiliser.



Si ce menu ne s'affiche pas, tenez la touche **Freeze** de la télécommande enfoncée pendant cinq secondes jusqu'à ce que le menu s'affiche.

1. Pour empêcher l'utilisation non autorisée du projecteur, sélectionnez **Protec. démarrage**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez **On**, puis appuyez sur **Esc**.
2. Pour empêcher que l'écran du logo d'utilisateur ou tout paramètre lié à l'affichage soit modifié, sélectionnez **Protec. logo utilis.**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez **On**, puis appuyez sur **Esc**.
3. Pour empêcher la modification des paramètres réseau, sélectionnez **Réseau protégé**, appuyez sur **Enter**, sélectionnez **On**, puis appuyez sur **Esc**.

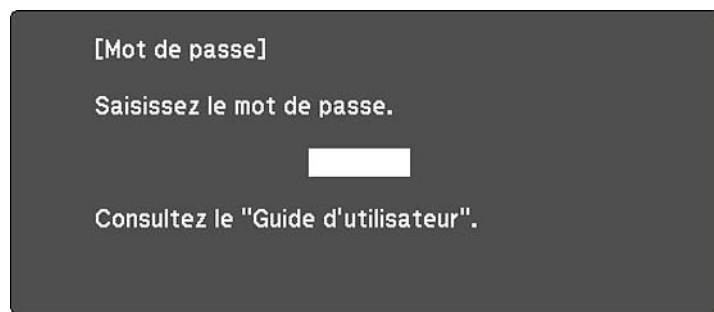
Vous pouvez apposer l'autocollant de protection par mot de passe au projecteur pour une prévention du vol accrue.

Remarque: Veillez à garder la télécommande en lieu sûr. Si vous l'égarez, vous ne pourrez pas entrer le mot de passe requis pour utiliser le projecteur.

Sujet parent: [Options de sécurité par de mot de passe](#)

Entrée du mot de passe pour utiliser le projecteur

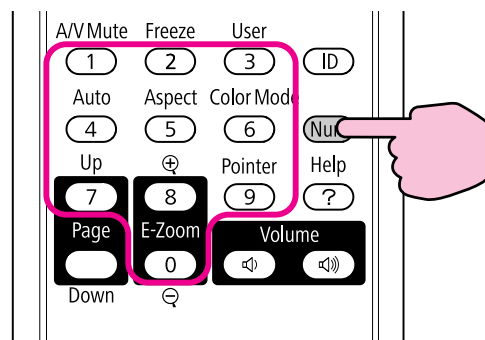
Si un mot de passe est défini et qu'un mot de passe **Protec. démarrage** est activé, une invite vous demande d'entrer un mot de passe chaque fois que vous allumez le projecteur.



[0-9] :Entrée

Vous devez entrer le bon mot de passe afin de pouvoir utiliser le projecteur.

1. Tenez la touche **Num** de la télécommande enfoncée pendant que vous entrez le mot de passe à l'aide des touches numériques.



L'écran du mot de passe se ferme.

2. Si vous entrez le mauvais mot de passe, ceci pourrait se produire :
 - Un message s'affiche indiquant que le mot de passe est incorrect et vous invitant à essayer de nouveau. Entrez le bon mot de passe afin de pouvoir continuer.

- Après trois tentatives échouées d'entrer le mot de passe, un message s'affiche indiquant que le projecteur est verrouillé, ainsi qu'un numéro de demande. Notez le code, puis débranchez le cordon d'alimentation du projecteur, rebranchez-le, remettez le projecteur sous tension et entrez le mot de passe de nouveau.
- Si la tentative d'entrer le mot de passe échoue à 30 reprises d'affilée, le projecteur demeure verrouillé. Vous devez communiquer avec Epson et fournir le code de demande affiché avec le message de verrouillage.

Sujet parent: [Options de sécurité par de mot de passe](#)

Références associés

[Comment obtenir de l'aide](#)

Enregistrement du logo d'utilisateur pour l'affichage

Vous pouvez télécharger une image dans le projecteur, puis l'afficher chaque fois que le projecteur est allumé. Vous pouvez aussi afficher l'image lorsque le projecteur ne reçoit aucun signal d'entrée ou lorsque vous arrêter provisoirement la projection (en utilisant la fonction A/V Mute). L'image ainsi téléchargée est appelée l'écran du logo d'utilisateur.

L'image choisie comme logo d'utilisateur peut être une photo, un graphique ou le logo d'une entreprise, ce qui peut être utile pour identifier le propriétaire du projecteur et aider à prévenir le vol. Vous pouvez empêcher la modification du logo d'utilisateur en le protégeant par un mot de passe.

1. Affichez l'image que vous voulez projeter comme logo d'utilisateur d'un ordinateur ou d'une source vidéo raccordée.
2. Appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



3. Sélectionnez le paramètre **Logo d'utilisateur** puis appuyez sur **Enter**.
Une invite vous demande si vous voulez utiliser l'image affichée comme logo d'utilisateur.
4. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.
Une boîte de sélection se superpose à votre image.
5. Utilisez les touches fléchées de la télécommande pour couvrir la partie de l'image que vous souhaitez utiliser comme logo d'utilisateur et appuyez sur **Enter**.
Une invite vous demande si vous voulez sélectionner la zone marquée.
6. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**. (Si vous voulez modifier la partie de l'image sélectionnée, choisissez **Non**, appuyez sur la touche **Enter** et répétez l'étape précédente.)
Le menu du facteur de zoom du logo d'utilisateur s'affiche.



7. Sélectionnez le pourcentage de zoom et appuyez sur **Enter**.
Une invite vous demande si vous voulez enregistrer l'image comme logo d'utilisateur.
8. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.

Remarque: Il faut quelques minutes au projecteur pour enregistrer l'image; n'utilisez pas le projecteur, sa télécommande ou aucun équipement raccordé tant qu'il n'a pas terminé.

Un message s'affiche pour vous aviser que la tâche est terminée.

9. Appuyez sur **Esc** pour quitter l'écran de message.
10. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
11. Sélectionnez **Affichage**, puis appuyez sur **Enter**.

12. Sélectionnez quand vous voulez afficher l'écran Logo d'utilisateur :

- Pour l'afficher lorsqu'il n'y a aucun signal d'entrée, sélectionnez **Afficher le fond** et réglez-le à **Logo**.
- Pour l'afficher chaque fois que le projecteur est allumé, sélectionnez **Écran de démarrage** et réglez-le à **On**.
- Pour l'afficher lorsque vous appuyez sur la touche **A/V Mute**, sélectionnez **Pause A/V** et réglez à **Logo**.

Pour empêcher quiconque de modifier les paramètres de l'écran du logo d'utilisateur sans d'abord entrer un mot de passe, créez-en un et activez la sécurité du logo d'utilisateur.

Sujet parent: [Options de sécurité par de mot de passe](#)

Désactivation des touches du projecteur

Vous pouvez verrouiller les touches du panneau de commande du projecteur afin d'empêcher quiconque de l'utiliser. Vous pouvez verrouiller toutes les touches ou toutes les touches sauf la touche d'alimentation.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Réglage** puis appuyez sur **Enter**.



3. Sélectionnez **Blocage fonctionne.**, puis appuyez sur **Enter**.
4. Sélectionnez l'une de ces options de verrouillage, puis appuyez sur **Enter** :
 - Pour verrouiller toutes les touches du projecteur, sélectionnez **Verrouill. compl.**

- Pour verrouiller toutes les touches sauf la touche d'alimentation, sélectionnez **Verrouill. fonc.**

Un écran de confirmation s'affiche.

5. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.

[Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur](#)

Sujet parent: [Fonctions de sécurité du projecteur](#)

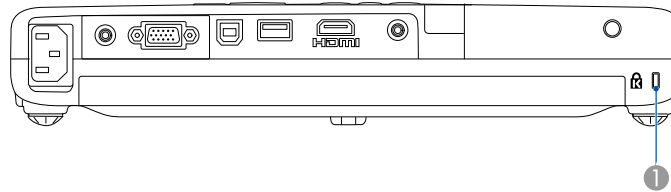
Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur

Si les touches du projecteur ont été verrouillées, tenez la touche **Enter** du panneau de commande du projecteur enfoncée pendant sept secondes pour les déverrouiller.

Sujet parent: [Désactivation des touches du projecteur](#)

Installation d'un câble antivol

Vous pouvez utiliser la fente pour câble antivol à l'arrière du projecteur pour attacher un système antivol Microsaver de Kensington, disponible chez Epson.



1 Port de verrouillage de sécurité

Sujet parent: [Fonctions de sécurité du projecteur](#)

Système d'identification de projecteur pour la commande de projecteurs multiples

Vous pouvez utiliser plusieurs projecteurs avec une seule télécommande pour des présentations élaborées. Pour ce faire, vous attribuez un numéro d'identification à chaque projecteur et à la télécommande. Vous pouvez alors opérer tous les projecteurs simultanément ou individuellement.

Vous pouvez aussi faire correspondre les couleurs affichées par n'importe quel projecteur que vous prévoyez utiliser à proximité l'un de l'autre.

Mise en garde: Laissez au moins 2 pi (60 cm) entre les projecteurs afin de prévenir la surchauffe.

[Définition de l'identificateur du projecteur](#)

[Définition de l'identificateur de commande à distance](#)

[Faire correspondre la qualité d'affichage de plusieurs projecteurs](#)

Sujet parent: [Réglage des fonctions du projecteur](#)

Définition de l'identificateur du projecteur

Si vous voulez commander plusieurs projecteurs de la même télécommande, attribuez un identificateur unique à chaque projecteur.

1. Appuyez sur la touche **Menu**.
2. Sélectionnez ensuite le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.
3. Sélectionnez **ID projecteur**, puis appuyez sur **Enter**.



4. À l'aide des touches directionnelles de la télécommande, sélectionnez le numéro d'identification à utiliser pour le projecteur. Ensuite, appuyez sur **Enter**.

Répétez ces étapes pour tous les autres projecteurs que vous voulez commander depuis la même télécommande.

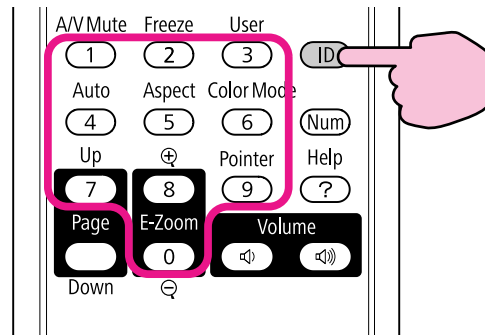
Sujet parent: [Système d'identification de projecteur pour la commande de projecteurs multiples](#)

Définition de l'identificateur de commande à distance

L'identificateur de la télécommande est réglé à zéro par défaut afin de pouvoir commander n'importe quel projecteur compatible. Si vous voulez régler la télécommande pour commander uniquement un

projecteur particulier, vous devez régler l'identificateur de la télécommande pour correspondre à celui du projecteur.

1. Allumez le projecteur que vous voulez commander exclusivement au moyen de la télécommande.
2. Assurez-vous que vous connaissez l'identificateur du projecteur réglé dans le paramètre **ID projecteur** du menu **Avancé**.
3. Pointez la télécommande vers ce projecteur.
4. Tenez la touche **ID** de la télécommande enfoncée pendant que vous appuyez sur les touches numériques correspondant à l'identificateur du projecteur. Puis, relâchez les touches.



5. Appuyez sur la touche **ID** de la télécommande pour vérifier si la définition de l'identificateur a fonctionné.

Le projecteur affichera un message.

- Si la télécommande figure dans la liste comme étant à **On**, l'identificateur de la télécommande est réglé pour commander seulement le projecteur indiqué.
- Si la télécommande figure dans la liste comme étant à **Off**, l'identificateur de la télécommande est mal réglé. Répétez les étapes ci-dessus pour régler l'identificateur afin qu'il corresponde à celui du projecteur à commander.

Remarque: Chaque fois que vous allumez le projecteur, vous devez régler l'identificateur de la télécommande selon l'identificateur de ce projecteur.

6. Pour permettre à la télécommande de commander de nouveau n'importe quel projecteur compatible (numéro d'identificateur zéro), vous devez répéter les étapes ci-dessus et régler l'identificateur de la télécommande à **0**.

Sujet parent: [Système d'identification de projecteur pour la commande de projecteurs multiples](#)

Faire correspondre la qualité d'affichage de plusieurs projecteurs

Vous pouvez faire correspondre la qualité d'image de plusieurs projecteurs utilisés à proximité les uns des autres.

1. Allumez tous les projecteurs dont vous voulez faire correspondre la qualité d'affichage.
2. Réglez les numéros d'identification de chaque projecteur.
3. Assurez-vous que tous les projecteurs emploient le même paramètre de **Mode couleurs**.
4. Il est plus facile de faire correspondre deux projecteurs à la fois; il faut donc régler l'identificateur de la télécommande afin qu'il corresponde au premier projecteur.
5. Appuyez sur la touche **Menu**, sélectionnez le menu **Avancé**, puis appuyez sur **Enter**.



6. Sélectionnez le paramètre **Écrans multiples**, puis appuyez sur **Enter**.
7. Réglez le paramètre **Niveau de réglage** à **1** et appuyez sur **Enter**.
8. Réglez l'identificateur de la télécommande pour correspondre à celui du second projecteur.
9. Allez au paramètre **Écrans multiples** du menu **Avancé** du deuxième projecteur et réglez le paramètre **Niveau de réglage** à **1**.
10. Réglez le paramètre **Corr. luminosité** du projecteur avec l'affichage le plus sombre afin qu'il corresponde à l'affichage plus clair, puis appuyez sur **Enter**. (Il peut être nécessaire de commuter l'identificateur de la télécommande entre les deux projecteurs afin de faire les réglages requis dans toutes ces étapes.)

11. Changez le paramètre **Niveau de réglage** à **5** dans chaque projecteur, mais faites correspondre cette fois-ci l'affichage le plus clair au plus sombre.
12. Réglez le paramètre **Corr. luminosité** sur **Niveau de réglage 2, 3 et 4** de la même manière.
13. Réglez l'équilibre vert et rouge (**G/R**) et bleu et jaune (**B/Y**) de tous les niveaux des deux projecteurs de la même manière.
14. Si vous avez d'autres projecteurs à apparier, répétez ces étapes en faisant correspondre le projecteur 3 au projecteur 2, le projecteur 4 au projecteur 3 et ainsi de suite.

Sujet parent: [Système d'identification de projecteur pour la commande de projecteurs multiples](#)

Réglage des paramètres de menu

Observez les directives des sections suivantes pour accéder au système de menu du projecteur et modifier ses paramètres.

Remarque: Le menu **Réseau** n'apparaît pas sur les modèles de projecteur ne pouvant être utilisés sur un réseau.

Utilisation des menus du projecteur

Paramètres de qualité d'image – Menu Image

Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal

Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage

Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé

Paramètres réseau du projecteur – Menu Réseau

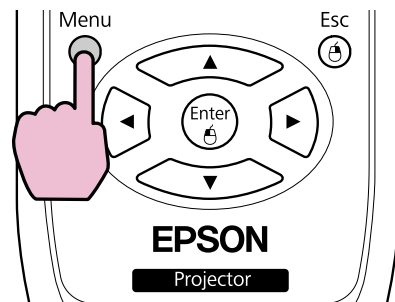
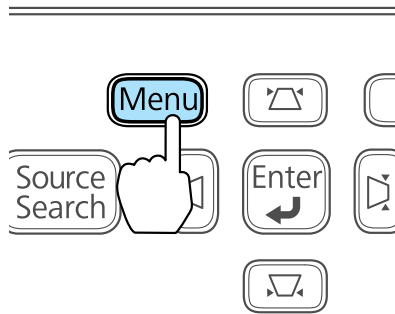
Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information

Options de réinitialisation du projecteur – Menu Réinit.

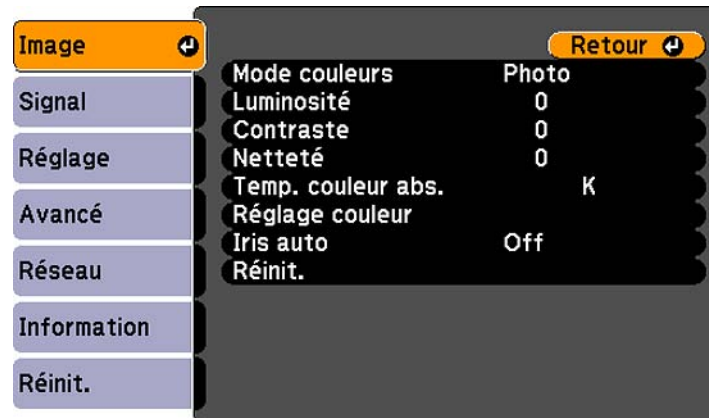
Utilisation des menus du projecteur

Vous pouvez utiliser les menus du projecteur pour régler les paramètres qui gèrent son fonctionnement. Le projecteur affiche les menus à l'écran.

1. Appuyez sur la touche **Menu** du panneau de commande ou de la télécommande.



L'écran de menu apparaît, affichant les paramètres du menu Image.



2. Appuyez sur les flèches vers le haut ou le bas pour faire défiler les menus figurant à la gauche. Les paramètres pour chaque menu s'affichent à droite.

Remarque: Les paramètres disponibles varient selon la source d'images sélectionnée.

3. Pour modifier les paramètres dans le menu affiché, appuyez sur **Enter**.
4. Appuyez sur les flèches vers le haut ou le bas pour faire défiler les paramètres.
5. Modifiez les paramètres en utilisant les touches indiquées au bas des écrans de menu.
6. Pour rétablir tous les paramètres de menus aux paramètres par défaut, sélectionnez **Réinit.**
7. Lorsque vous avez terminé de modifier les paramètres dans un menu, appuyez sur **Esc**.
8. Appuyez sur la touche **Esc** ou **Menu** pour quitter le système de menus.

Sujet parent: [Réglage des paramètres de menu](#)

Paramètres de qualité d'image – Menu Image

Les paramètres dans le menu Image vous permettent de régler la qualité de l'image provenant de la source d'entrée sélectionnée. Les paramètres disponibles varient selon la source d'images sélectionnée.

Source d'entrée ordinateur



Source d'entrée vidéo



Pour modifier les paramètres d'une source d'entrée, assurez-vous que cette source est raccordée et sélectionnée.

Réglage	Options	Description
Mode couleurs	Reportez-vous à la liste des modes couleurs disponibles.	Règle la vivacité des couleurs de l'image pour différents types d'images et d'environnements.
Luminosité	Différents niveaux sont disponibles.	Éclaircit ou assombrit l'ensemble de l'image.
Contraste	Différents niveaux sont disponibles.	Règle la différence entre les zones claires et sombres de l'ensemble de l'image.
Intensité couleur	Différents niveaux sont disponibles.	Règle l'intensité des couleurs de l'image.
Nuance	Différents niveaux sont disponibles.	Règle l'équilibre entre les tons verts et magenta dans l'image.
Netteté	Différents niveaux sont disponibles.	Règle la netteté ou le flou des détails de l'image.
Temp. couleur abs. (température absolue de la couleur)	5 000 à 1 0000 °K (Kelvin)	Règle les tons de couleurs en fonction de la température de la couleur.

Réglage	Options	Description
Réglage couleur	Des glissières sont attribuées à chaque couleur.	Règle l'intensité des tons de rouge, de vert et de bleu dans l'image. Pour le mode couleurs personnalisé, vous pouvez régler les tons de cyan, magenta et jaune, ainsi que le degré de saturation.
Iris auto	On Off	Règle la luminance projetée en fonction de la luminosité de l'image lorsque certains modes couleurs sont sélectionnés.

Remarque: Le paramètre **Luminosité** n'affecte pas la luminosité de la lampe. Pour modifier le mode de luminosité de la lampe, utilisez le paramètre **Consommation électr.**

Sujet parent: [Réglage des paramètres de menu](#)

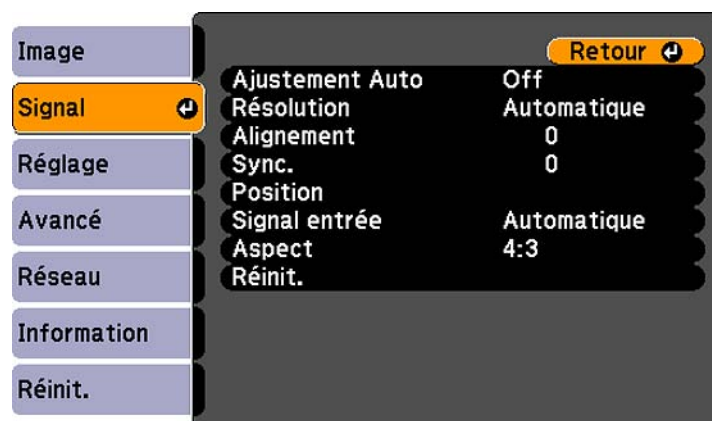
Références associés

[Modes couleurs disponibles](#)

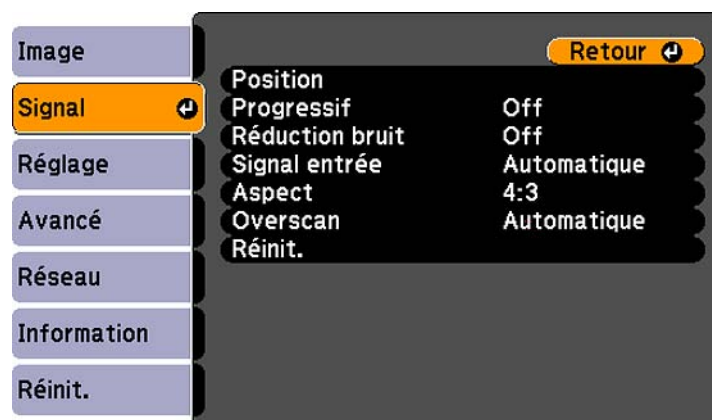
Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal

En règle générale, le projecteur détecte et optimise automatiquement les paramètres du signal d'entrée. Si vous devez personnaliser les paramètres, vous pouvez le faire depuis le menu Signal.

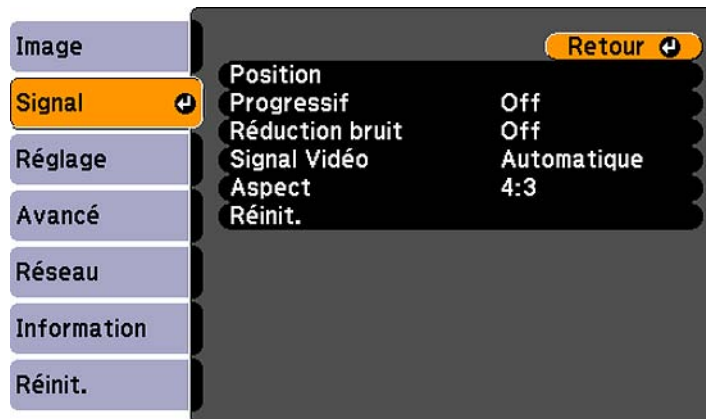
Entrée d'ordinateur ou de vidéo RGB



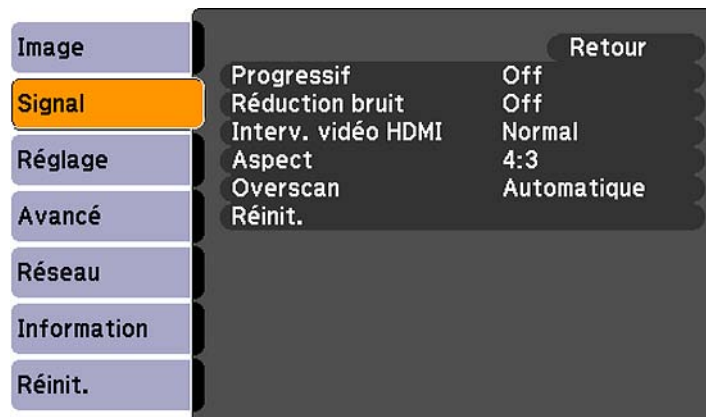
Entrée d'une source vidéo en composantes



Entrée d'une source vidéo composite



Entrée d'une source HDMI (PowerLite 1760W/1770W/1775W)



Remarque: Vous pouvez rétablir les valeurs par défaut des paramètres **Position**, **Alignement** et **Sync.** en appuyant sur la touche **Auto** de la télécommande.

Pour modifier les paramètres d'une source d'entrée, assurez-vous que cette source est raccordée et sélectionnée.

Réglage	Options	Description
Ajustement Auto	On Off	Optimise automatiquement la qualité de l'image d'un ordinateur (si activé).
Résolution	Automatique Normal Large Personnalisé (1 et 2) Différentes résolutions	Règle la résolution du signal d'entrée si elle n'est pas automatiquement détectée par la fonction Automatique .
Alignement	Différents niveaux sont disponibles.	Modifiez cette valeur pour éliminer les bandes verticales des images d'ordinateur.
Sync.	Différents niveaux sont disponibles.	Modifiez cette valeur pour éliminer les flous et le scintillement des images d'ordinateur.
Position	Vers le haut, vers le bas, vers la gauche, vers la droite	Règle la position de l'image sur l'écran.
Progressif	Off Vidéo Film/Auto	Règle la conversion des signaux entrelacés à progressifs pour certains types d'images vidéo. Off : pour les images vidéo à mouvements rapides. Vidéo : pour la plupart des images vidéo. Film/Auto : pour les films, les graphiques informatiques et l'animation.
Réduction bruit	Off NR1 NR2	Réduit le scintillement des images analogiques en deux niveaux.

Réglage	Options	Description
Interv. vidéo HDMI (PowerLite 1760W/1770W/1775W)	Normal Étendu Automatique	Règle l'intervalle vidéo pour correspondre aux paramètres de l'appareil raccordé au port d'entrée HDMI.
Signal entrée	Automatique RGB Composantes	Définit le type de signal provenant des sources d'entrée branchées aux ports d'ordinateur. Automatique : détecte automatiquement les signaux. RGB : corrige la couleur pour les entrées ordinateur ou vidéo RGB. Composantes : corrige la couleur pour les entrées vidéo en composantes.
Signal Vidéo	Automatique Différentes normes vidéo	Définit le type de signal des sources d'entrée raccordées aux ports vidéo. Automatique : détecte automatiquement les signaux.
Aspect	Reportez-vous à la liste des différents rapports hauteur/largeur disponibles.	Règle le rapport hauteur/largeur pour la source d'entrée sélectionnée.
Overscan	Automatique Off 4% 8%	Modifie le rapport hauteur/largeur de l'image projetée pour rendre les bords visibles selon un pourcentage sélectionnable ou automatiquement.

Sujet parent: [Réglage des paramètres de menu](#)

Références associés

[Rapports hauteur/largeur de l'image disponibles](#)

Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage

Les options du menu Réglage vous permettent de personnaliser les diverses fonctions du projecteur.



Réglage	Options	Description
Keystone	H/V Keystone Quick Corner	<p>Ajuste la forme de l'image à un rectangle (horizontalement et verticalement).</p> <p>H/V Keystone : permet la correction manuelle horizontale et verticale des côtés ou active ou désactive la correction trapézoïdale.</p> <p>Quick Corner : sélectionne la forme et l'alignement corrects de l'image en utilisant un affichage à l'écran.</p>

Réglage	Options	Description
Blocage fonctionne.	Verrouill. compl. Verrouill. fonc. Off	Permet de verrouiller les touches afin de sécuriser le projecteur. Verrouill. compl. : verrouille toutes les touches. Verrouill. fonc. : verrouille toutes les touches sauf la touche d'alimentation. Off : aucune touche n'est verrouillée.
Forme de pointeur	Trois formes sont disponibles.	Modifie la forme du pointeur produit par la fonction de pointeur de la télécommande.
Consommation électr.	Normal ECO	Sélectionne le mode de luminosité de la lampe du projecteur. Normal : règle la lampe à la luminosité maximale. ECO : réduit la luminosité de la lampe et le bruit du ventilateur et économise de l'énergie tout en prolongeant la durée de vie de la lampe.
Volume	Différents niveaux sont disponibles.	Règle le volume du système de haut-parleurs du projecteur ou des haut-parleurs externes.
Récepteur à distance	Avant Arrière Avant/arrière Off	Limite la réception des signaux de la télécommande par le récepteur sélectionné; Off laisse tous les récepteurs désactivés.

Réglage	Options	Description
Bouton utilisateur	Consommation électr. Information Progressif Sous-titres Mire Écrans multiples Résolution	Attribue une option de menu à la touche User de la télécommande pour l'accès à l'aide d'une seule touche.
Mire	On Off	Affiche une mire afin d'aider à faire la mise au point et l'agrandissement de l'image, ainsi que la correction de la forme de l'image (appuyez sur Esc pour annuler l'affichage de la mire).

Sujet parent: [Réglage des paramètres de menu](#)

Tâches associées

[Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner](#)

Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé

Les paramètres du menu Avancé vous permettent de personnaliser diverses fonctions de configuration du projecteur qui gèrent son fonctionnement.



Réglage	Options	Description
Affichage	Messages Afficher le fond Écran de démarrage Pause A/V	<p>Sélectionne diverses options d'affichage.</p> <p>Messages : détermine si des messages sont affichés à l'écran.</p> <p>Afficher le fond : sélectionne la couleur d'écran ou le logo à afficher lorsqu'aucun signal n'est reçu.</p> <p>Écran de démarrage : définit si un écran spécial apparaît au démarrage du projecteur.</p> <p>A/V Mute : sélectionne la couleur d'écran ou le logo à afficher lorsque A/V Mute est activé.</p>
Sous-titres	Off CC1 CC2	Contrôle l'utilisation des sous-titres codés et sélectionne le canal de sous-titres.
Logo d'utilisateur	–	Crée un écran que le projecteur affiche pour s'identifier et accroître la sécurité.

Réglage	Options	Description
Projection	Avant Avant/Plafond Arrière Arrière/Plafond	Sélectionne la manière dont le projecteur est orienté vers l'écran afin que l'image soit adéquatement projetée.
Fonctionnement	Aliment. Directe Mode veille Temps Mode veille Minut. cache objectif Mode haute alt.	<p>Sélectionne diverses options de fonctionnement.</p> <p>Aliment. Directe : vous permet de mettre le projecteur en marche sans avoir à appuyer sur la touche d'alimentation.</p> <p>Mode veille : met automatiquement le projecteur hors tension après une période d'inactivité.</p> <p>Temps Mode veille : règle la période d'attente du mode veille.</p> <p>Minut. cache objectif : éteint automatiquement le projecteur après 30 minutes si le couvercle de l'objectif est fermé.</p> <p>Mode haute alt. : régit la température de fonctionnement du projecteur s'il est utilisé à une altitude supérieure à 4921 pi (1500 m).</p>
Mode attente	Comm. activée Comm. désactivée	Sélectionne si le projecteur peut être surveillé sur un réseau lorsqu'il est en mode d'attente (activé) ou non (désactivé).

Réglage	Options	Description
USB Type B	USB Display Link21L	Sélectionne l'utilisation faite du port USB Type B du projecteur. USB Display : sélectionnez cette option si vous avez raccordé un ordinateur au port USB TypeB du projecteur pour projeter des images. Link21L : sélectionnez cette option pour utiliser la télécommande comme souris sans fil lorsque vous branchez la source au port Computer ou HDMI du projecteur.
ID projecteur	Off 1 à 9	Attribue un identificateur au projecteur lors de l'utilisation de plusieurs projecteurs.
Écrans multiples	Niveau de réglage (1 à 9) Corr. luminosité Corr. couleur	Fait correspondre la qualité d'image et les couleurs de plusieurs projecteurs.
Langue	Différentes langues sont disponibles	Sélectionne la langue dans les menus et les messages du projecteur (pas modifié par l'option Réinit).

Sujet parent: [Réglage des paramètres de menu](#)

Paramètres réseau du projecteur – Menu Réseau

Les paramètres du menu Réseau vous permettent de voir les renseignements sur le réseau et de configurer le projecteur pour la surveillance et la commande en réseau (PowerLite 1760W/1770W/1775W).



Réglage	Options	Description
Infos réseau-LAN sans fil	Mode de connexion Niveau d'antenne Nom du projecteur SSID DHCP Adresse IP Masque ss-rés Adresse passerelle Adresse MAC Code de région	Affiche l'état et les détails du réseau sans fil.
Vers Configuration réseau	Accès à d'autres menus réseau.	Configure vos paramètres réseau.

Sujet parent: [Réglage des paramètres de menu](#)

Concepts associés

[Projection sur un réseau sans fil](#)

Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information

Vous pouvez afficher de l'information sur le projecteur et les sources d'entrée depuis le menu Information. Vous ne pouvez cependant pas modifier les paramètres dans ce menu.

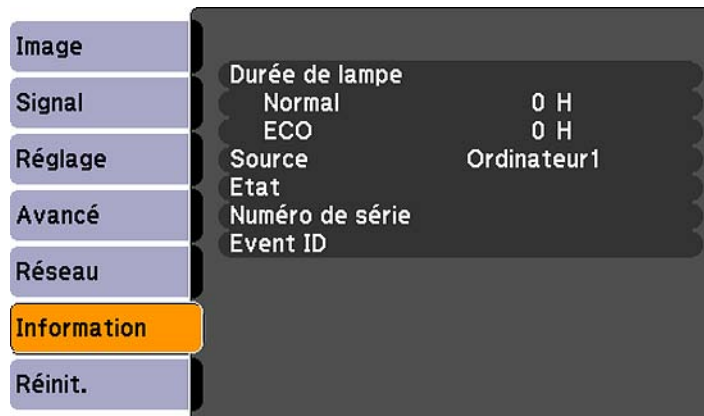
Source d'entrée ordinateur



Source d'entrée vidéo



Source d'entrée USB ou LAN



Remarque: Le compteur d'heures d'utilisation de la lampe n'enregistre rien avant que la lampe n'ait été utilisée pendant au moins 10 heures. Les paramètres disponibles varient selon la source d'images sélectionnée.

Élément d'information	Description
Durée de lampe	Affiche le nombre d'heures (H) d'usage de la lampe en mode de consommation d'énergie Normal et ECO ; si l'information affichée est en jaune, ne tardez pas à vous procurer une lampe de remplacement d'Epson.
Source	Affiche le nom du port auquel la source actuelle est branchée.
Signal entrée	Affiche le paramètre du signal d'entrée pour la source actuelle.
Résolution	Affiche la résolution de la source d'entrée actuelle.
Signal Vidéo	Affiche le format du signal vidéo de la source actuelle.
Taux de rafraîchi.	Affiche le taux de rafraîchissement de la source d'entrée actuelle.
Info sync.	Fournit de l'information pouvant être utile au technicien de service.
État	Fournit de l'information sur les problèmes du projecteur pouvant être utile au technicien de service.
Numéro de série	Affiche le numéro de série du projecteur.

Élément d'information	Description
Event ID (PowerLite 1760W/1770W/1775W)	Affiche le numéro d'Event ID correspondant à un problème spécifique du projecteur; consultez la liste des codes d'Event ID.

[Liste de codes d'Event ID](#)

Sujet parent: [Réglage des paramètres de menu](#)

Références associés

[Équipement en option et pièces de rechange](#)

[Fiche technique de la lampe](#)

Liste de codes d'Event ID

Si l'option **Event ID** du menu Info affiche un numéro de code, vérifiez la liste des codes d'Event ID afin d'obtenir la solution au problème du projecteur associé à ce code (PowerLite 1760W/1770W/1775W).

Code d'Event ID	Cause et solution
0432	Le programme EasyMP Network Projection n'a pas été lancé. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.
0435	
0434	Communication réseau instable. Vérifiez l'état de la communication réseau, attendez quelques instants et essayez de vous connecter à nouveau au réseau.
0482	
0484	
0485	
0433	Impossible d'afficher les images transférées. Redémarrez le programme EasyMP Network Projection.
0481	La communication avec l'ordinateur a été coupée. Redémarrez le programme EasyMP Network Projection.
0483	Le programme EasyMP Network Projection s'est fermé de façon imprévue. Vérifiez l'état de la communication réseau et ensuite, mettez le projecteur hors tension et sous tension de nouveau.
04FE	
0479	Une erreur de système de projection s'est produite. Mettez le projecteur hors tension et mettez-le sous tension de nouveau.
04FF	

Code d'Event ID	Cause et solution
0891	Impossible de trouver un point d'accès avec le même SSID. Configurez votre ordinateur, point d'accès et projecteur avec le même SSID.
0892	Le type d'authentification WPA/WPA2 ne correspond pas. Assurez-vous que les paramètres de sécurité du réseau sans fil sont corrects.
0893	Le type de chiffrement WEP/TKIP/AES ne correspond pas. Assurez-vous que les paramètres de sécurité du réseau sans fil sont corrects.
0894	La communication avec un point d'accès non autorisé a été coupée. Communiquez avec votre administrateur réseau.
0898	Impossible d'acquérir DHCP. Assurez-vous que le serveur DHCP fonctionne correctement. Si vous n'utilisez pas DHCP, désactivez le paramètre DHCP dans les menus Réseau.
0895	Une erreur de communication s'est produite. Essayez de redémarrer le programme EasyMP Network Projection et redémarrez votre ordinateur. Si cela ne règle pas le problème, communiquez avec Epson pour obtenir de l'aide.
0899	

Sujet parent: [Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information](#)

Options de réinitialisation du projecteur – Menu Réinit.

Vous pouvez réinitialiser la majorité des paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut en utilisant l'option **Tout réinitialiser** dans le menu Réinit.

Vous pouvez aussi remettre à zéro le compteur d'heures d'utilisation de la lampe avec l'option **Réinitial. durée lampe**.



Même si vous utilisez l'option **Tout réinitialiser**, les paramètres suivants ne seront pas réinitialisés :

- Signal entrée
- Logo d'utilisateur
- Langue
- Éléments du menu Réseau
- Durée de lampe
- Mot de passe
- Bouton utilisateur
- Écrans multiples

Sujet parent: [Réglage des paramètres de menu](#)

Entretien et transport du projecteur

Observez les directives des sections suivantes pour faire l'entretien de votre projecteur et le transporter d'un endroit à l'autre.

[Entretien du projecteur](#)

[Transport du projecteur](#)

Entretien du projecteur

Un minimum d'entretien suffit pour maintenir votre projecteur en état de marche optimal.

Il peut être nécessaire de nettoyer l'objectif périodiquement, ainsi que de nettoyer le filtre à air et les événements afin d'empêcher la surchauffe du projecteur en raison d'une mauvaise ventilation.

Les seules pièces que vous devez remplacer sont la lampe, le filtre à air et les piles de la télécommande. Si vous devez remplacer une autre pièce, communiquez avec Epson ou avec un technicien Epson agréé.

Avertissement: Avant de nettoyer tout composant du projecteur, mettez-le hors tension et débranchez le cordon d'alimentation. N'ouvrez jamais les couvercles du projecteur, à l'exception du couvercle de la lampe. Des tensions électriques dangereuses présentes à l'intérieur du projecteur peuvent causer des blessures graves.

Avertissement: N'essayez jamais de réparer ce produit vous-même à moins d'indication contraire dans le présent manuel. Pour toute autre réparation, adressez-vous à un technicien qualifié.

[Nettoyage de l'objectif](#)

[Nettoyage du boîtier du projecteur](#)

[Entretien du filtre à air et des événements](#)

[Entretien de la lampe](#)

[Remplacement des piles de la télécommande](#)

Sujet parent: [Entretien et transport du projecteur](#)

Nettoyage de l'objectif

Nettoyez régulièrement l'objectif, sinon vous remarquerez de la poussière ou des taches sur la surface.

- Pour enlever la poussière ou les taches, essuyez délicatement l'objectif avec du papier à lentille.

- Pour enlever les taches tenaces, humidifiez un chiffon doux et sans peluches avec un nettoyant pour lentille et essuyez délicatement la surface de l'objectif.

Avertissement: N'utilisez pas un nettoyant qui contient un gaz inflammable. La forte chaleur produite par la lampe du projecteur peut provoquer un incendie.

Mise en garde: N'utilisez pas de produit pour vitres pour nettoyer l'objectif, car cela pourrait l'endommager. Évitez de toucher l'objectif avec les doigts nus afin d'éviter de laisser des empreintes ou d'endommager la surface.

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Nettoyage du boîtier du projecteur

Avant de nettoyer le boîtier, éteignez le projecteur et débranchez le cordon d'alimentation.

- Pour enlever la saleté ou la poussière, essuyez le boîtier à l'aide d'un chiffon doux, sec et sans peluche.
- Pour enlever la saleté tenace, utilisez un chiffon doux sans peluche humecté d'eau et de savon doux.

Mise en garde: N'utilisez pas de cire, d'alcool, de benzène, de diluant à peinture ou d'autres détergents chimiques pour nettoyer le boîtier. Vous risqueriez d'endommager le boîtier.

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Entretien du filtre à air et des événements

Le filtre à air du projecteur purifie l'air d'admission et les événements aident à évacuer les gaz d'échappement. Si la poussière s'accumule sur le filtre à air ou sur les événements de ventilation, nettoyez ces parties tel que décrit dans ce guide. Les obstructions de poussière peuvent causer la surchauffe du projecteur en raison d'une ventilation inadéquate.

Veillez à nettoyer le filtre à air et les événements si un message vous invite à le faire. Assurez-vous également de ne pas obstruer les événements.

[Nettoyage du filtre à air et des événements](#)

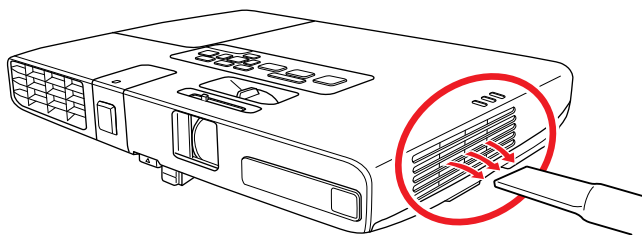
[Remplacement du filtre à air](#)

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Nettoyage du filtre à air et des événements

Nettoyez le filtre à air et les événements du projecteur s'ils sont poussiéreux ou si vous voyez un message vous avisant de les nettoyer.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Enlevez délicatement la poussière à l'aide d'un petit aspirateur conçu pour le nettoyage des ordinateurs ou avec une brosse très souple (comme un pinceau).



Remarque: Vous pouvez retirer le filtre à air afin de nettoyer ses deux côtés. Ne rincez pas le filtre à air dans l'eau et n'utilisez pas un détergent ou un solvant pour le nettoyer.

3. Si la poussière est difficile à enlever ou si le filtre est endommagé, remplacez-le.

Sujet parent: [Entretien du filtre à air et des événements](#)

Remplacement du filtre à air

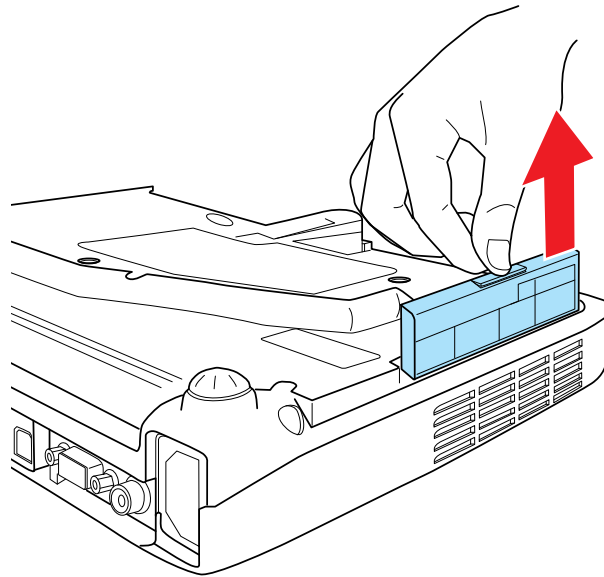
Si l'une des situations suivantes se présente, vous devez remplacer le filtre à air :

- Après avoir nettoyé le filtre à air, vous voyez un message vous disant de le nettoyer ou de le remplacer.
- Le filtre à air est déchiré ou endommagé.

Au besoin, vous pouvez remplacer le filtre à air pendant que le projecteur est monté au plafond.

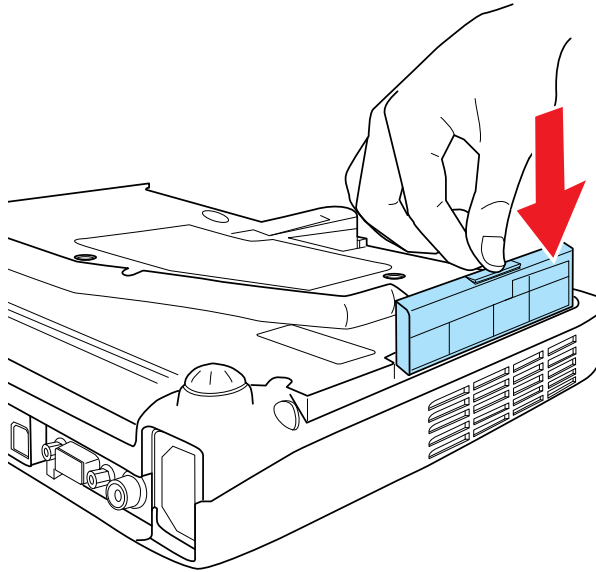
1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.

2. Saisissez la languette située au centre du filtre à air et tirez-la tout droit pour le sortir.



Remarque: Les filtres à air contiennent du polycarbonate, de la résine ABS et de la mousse de polyuréthane. Éliminez les filtres usés conformément aux réglementations locales.

3. Placez un nouveau filtre dans le projecteur comme le montre l'illustration et poussez-le délicatement jusqu'à ce qu'il s'enclenche.



Sujet parent: [Entretien du filtre à air et des événements](#)

Entretien de la lampe

Le projecteur compte le nombre d'heures d'utilisation de la lampe et affiche cette information dans son système de menus.

Remplacez la lampe dès que possible lorsque l'une des situations suivantes se présente :

- L'image projetée devient de plus en plus sombre ou commence à se détériorer.
- Un message apparaît lorsque vous allumez le projecteur vous avisant de remplacer la lampe.
- Le témoin de la lampe du projecteur clignote en orange.

[Remplacement de la lampe](#)

[Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe](#)

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Références associés

[Affichage d'information sur le projecteur – Menu Information](#)

[Fiche technique de la lampe](#)

[Équipement en option et pièces de rechange](#)

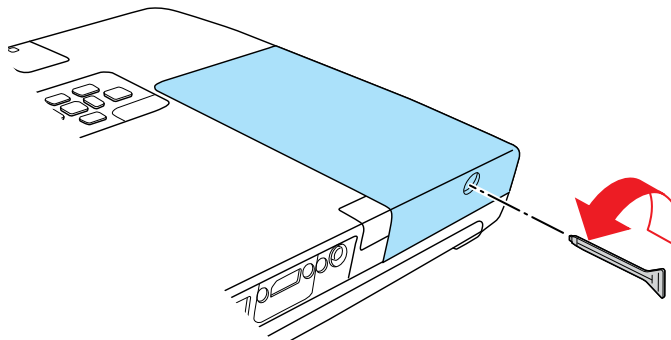
Remplacement de la lampe

Avant de remplacer la lampe, laissez le projecteur refroidir au moins une heure afin que la lampe ne soit plus chaude.

Avertissement: Laissez la lampe refroidir complètement avant de la remplacer afin d'éviter les blessures.

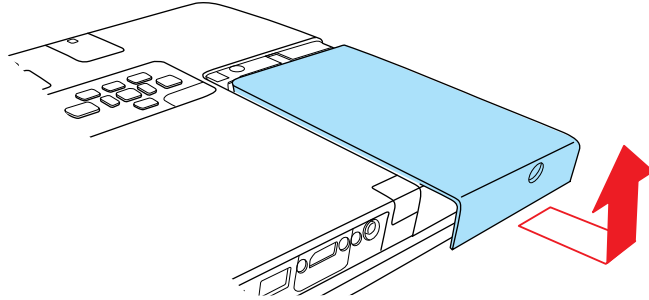
Au besoin, vous pouvez remplacer la lampe alors que le projecteur est monté au plafond.

1. Mettez le projecteur hors tension et débranchez son cordon d'alimentation.
2. Laissez la lampe refroidir au moins une heure.
3. Utilisez le tournevis fourni avec la lampe de remplacement pour desserrer la vis de fixation du couvercle de lampe.

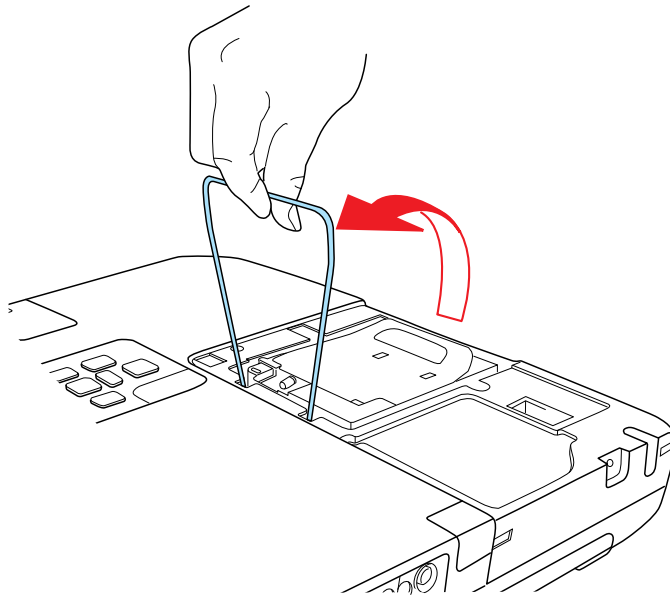


Avertissement: Si la lampe est cassée, le logement de la lampe peut contenir des éclats de verre. Soyez prudent en enlevant le verre cassé afin d'éviter des blessures.

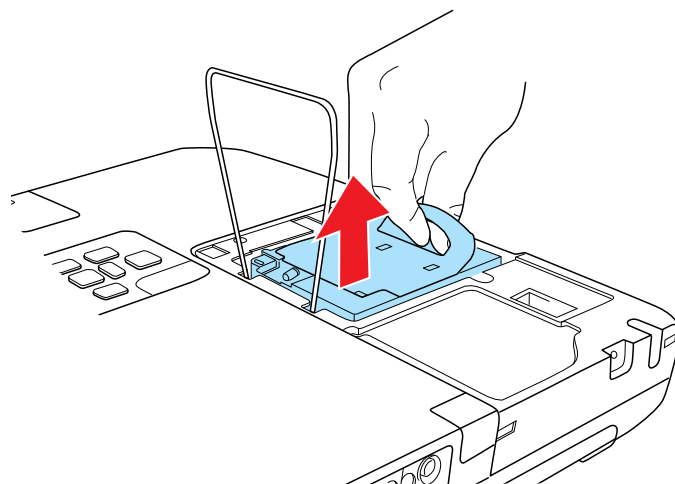
4. Faites glisser le couvercle de lampe vers le côté du projecteur, puis retirez-le.



5. Soulevez le levier de métal afin de fixer la lampe.



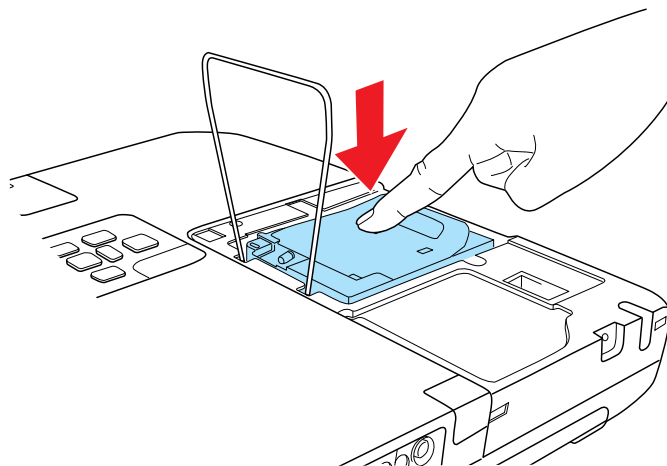
6. Levez la poignée de la lampe et tirez délicatement la lampe pour la sortir du projecteur.



Mise en garde: Levez la poignée de la lampe avec soins pour éviter d'endommager la poignée lorsque vous tirez la lampe pour la sortir du projecteur.

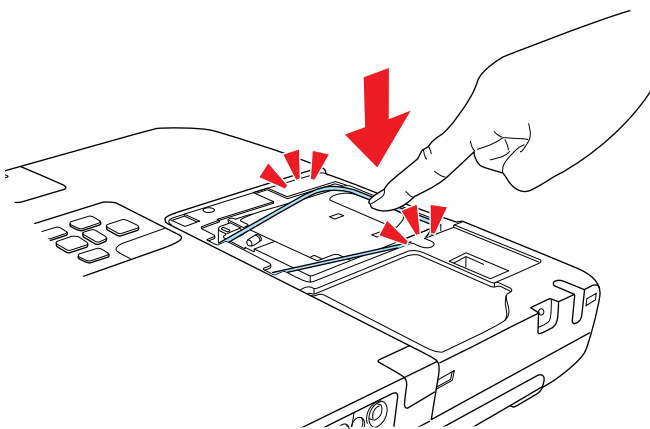
Remarque: (Hg) La ou les lampes utilisées par les projecteurs contiennent du mercure. Veuillez consulter les réglementations provinciale et locale concernant l'élimination et le recyclage. Ne mettez pas les lampes au rebut.

7. Insérez délicatement la nouvelle lampe dans le projecteur. Si l'installation de celle-ci n'est pas facile, assurez-vous qu'elle est orientée dans la bonne direction. Appuyez sur la zone illustrée pour fixer la lampe en place.

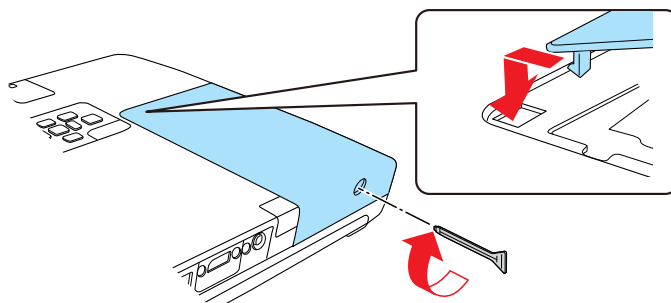


Mise en garde: Ne touchez à aucune partie en verre de la lampe afin d'éviter sa défaillance prématurée.

8. Abaissez le levier de métal par-dessus la lampe jusqu'à ce qu'il s'enclenche des deux côtés.



9. Remettez en place le couvercle et serrez la vis pour le fixer.



Remarque: Veillez à bien installer le couvercle de lampe sinon elle ne s'allumera pas.

Remettez à zéro le minuteur de lampe pour faire le suivi de son usage.

Sujet parent: [Entretien de la lampe](#)

Tâches associées

[Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe](#)

Réinitialisation du compteur d'heures d'utilisation de la lampe

Vous devez réinitialiser le compteur d'heures de la lampe du projecteur pour effacer le message de remplacement de la lampe et assurer un suivi adéquat de son utilisation.

Remarque: Ne remettez pas le compteur à zéro si vous n'avez pas remplacé la lampe afin d'éviter de produire de l'information inadéquate sur son utilisation.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche **Menu**.

3. Sélectionnez ensuite le menu **Réinit.** puis appuyez sur **Enter**.



4. Sélectionnez **Réinitial. durée lampe**, puis appuyez sur **Enter**.
Une invite vous demande si vous voulez remettre à zéro les heures de la lampe.
5. Sélectionnez **Oui** et appuyez sur **Enter**.

Sujet parent: [Entretien de la lampe](#)

Tâches associées

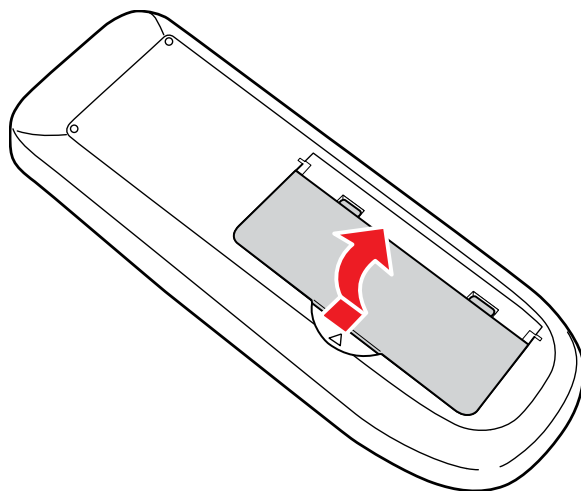
[Remplacement de la lampe](#)

Remplacement des piles de la télécommande

La télécommande utilise deux piles AA alcalines ou au manganèse. Remplacez les piles dès qu'elles sont épuisées.

Mise en garde: Utilisez uniquement le type de piles spécifié dans ce manuel. N'installez pas différents types de piles ou des piles neuves et anciennes en même temps.

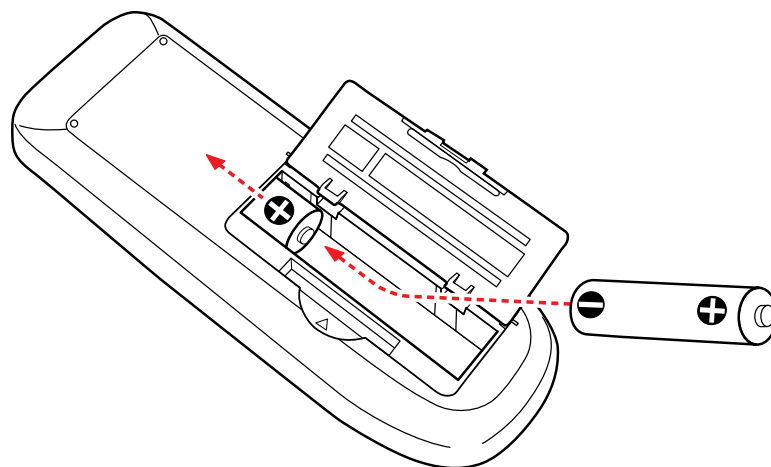
1. Ouvrez le couvercle du logement de la pile comme illustré.



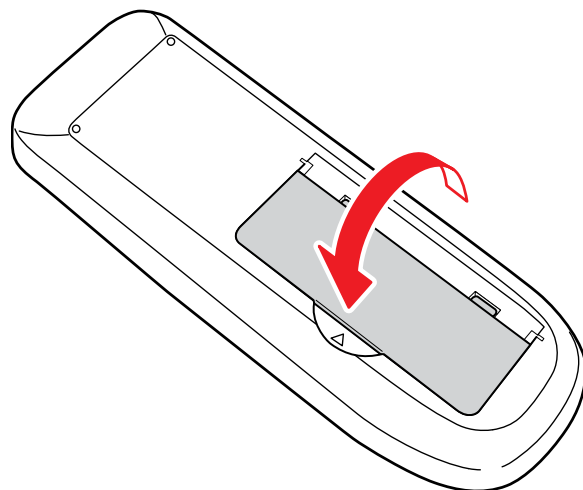
2. Retirez les piles usées.

Avertissement: Si les piles ont laissé fuir du liquide, essuyez-le immédiatement avec un chiffon doux et évitez le contact avec la peau. Si vos mains viennent en contact avec le liquide, lavez-les immédiatement afin d'éviter les blessures.

3. Insérez les piles avec les bornes + et – comme illustré.



4. Fermez le capot du logement de piles et appuyez dessus pour l'enclencher.



Avertissement: Éliminez les piles usées conformément à la réglementation locale. N'exposez pas les piles à la chaleur ou aux flammes. Conservez les piles hors de la portée des enfants; elles présentent un risque d'étouffement et sont très dangereuses en cas d'ingestion.

Sujet parent: [Entretien du projecteur](#)

Références associés

[Fonctionnement de la télécommande](#)

Transport du projecteur

Le projecteur contient des pièces de précision dont certaines sont en verre. Observez les directives suivantes pour transporter ou expédier le projecteur en toute sécurité :

- Fermez le couvercle d'objectif afin de protéger l'objectif.
- Débranchez tout équipement raccordé au projecteur.
- Utilisez une mallette pour transporter le projecteur à la main.
- Lors du transport du projecteur sur une longue distance ou en bagage enregistré, rangez-le dans un étui de transport. Placez ensuite l'étui dans un boîtier solide entouré de matériel amortissant et marquez « Fragile » sur la boîte.
- Lors de l'expédition du projecteur en vue de sa réparation, placez-le dans l'emballage d'origine, si possible, ou placez du matériel amortissant équivalent autour du projecteur. Marquez « Fragile » sur la boîte.

Remarque: Epson ne peut être tenu responsable des dommages encourus lors du transport.

Sujet parent: [Entretien et transport du projecteur](#)

Résolution des problèmes

Vérifiez les solutions dans les sections suivantes si vous éprouvez des problèmes avec le projecteur :

[Conseils pour les problèmes de projection](#)

[Témoins d'état du projecteur](#)

[Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur](#)

[Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

[Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

[Solutions si les alertes réseau par courriel ne sont pas reçues](#)

[Comment obtenir de l'aide](#)

Conseils pour les problèmes de projection

Si le projecteur ne fonctionne pas correctement, essayez d'abord de le mettre hors tension et de débrancher le cordon d'alimentation. Ensuite, rebranchez le cordon d'alimentation et mettez le projecteur sous tension.

Si le problème persiste, vérifiez ce qui suit :

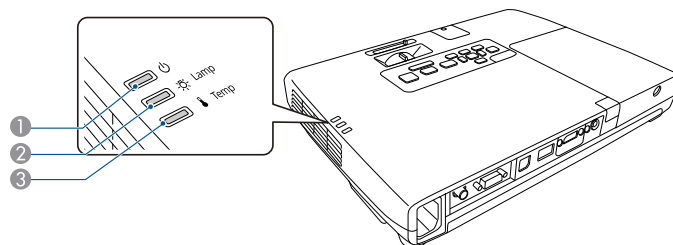
- Les témoins du panneau de commande du projecteur peuvent donner une indication du problème.
- Le système d'aide du projecteur peut donner de l'information sur des problèmes courants, si le projecteur fonctionne.
- Les solutions offertes dans ce guide peuvent vous aider à résoudre de nombreux problèmes.

Si aucune de ces solutions ne vous aide, vous pouvez communiquer avec le soutien technique d'Epson.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Témoins d'état du projecteur

Les témoins du panneau de commande du projecteur indiquent l'état du projecteur et vous préviennent en cas de problème. Vérifiez l'état et la couleur des témoins et cherchez la solution dans le tableau ci-dessous.



- 1 Témoin d'alimentation
- 2 Témoin de la lampe
- 3 Témoin de la température

Témoin d'alimentation	Témoin de la lampe	Témoin de la température	État et solution
Vert	Éteint	Éteint	Fonctionnement normal
Clignotant vert	Éteint	Éteint	Réchauffage. Attendez que l'image s'affiche.
Orange	Éteint	Éteint	En attente ou en mode veille.
Clignotant orange	Éteint	Éteint	Préparation pour la surveillance réseau ou la mise hors tension. (Attendez que le témoin demeure allumé en orange avant de débrancher le projecteur.)

Témoin d'alimentation	Témoin de la lampe	Témoin de la température	État et solution
Clignotant rouge	Éteint	Clignotant orange	<p>Le projecteur est trop chaud.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués de poussière ou par des objets à proximité. • Assurez-vous que la température ambiante n'est pas trop élevée. • Si la surchauffe se poursuit, remplacez le filtre à air.
Rouge	Éteint	Rouge	<p>Le projecteur a surchauffé et s'est éteint. Laissez-le hors tension cinq minutes afin qu'il puisse refroidir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués de poussière ou par des objets à proximité. • Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, activez le mode Mode haute alt. • Si la surchauffe se poursuit, remplacez le filtre à air. • Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.
Rouge	Clignotant rouge	Éteint	<p>Il y a un problème avec la lampe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez si la lampe est grillée, cassée ou mal installée. Réinstallez ou remplacez la lampe, au besoin. • Vérifiez si les événements et le filtre à air sont obstrués de poussière ou par des objets à proximité. • Si vous utilisez le projecteur à haute altitude, activez le mode Mode haute alt. • Si le problème persiste, débranchez le projecteur et obtenez l'aide d'Epson.

Témoin d'alimentation	Témoin de la lampe	Témoin de la température	État et solution
On	Clignotant orange	Éteint	Remplacez la lampe sans tarder afin d'éviter tout dommage. Cessez d'utiliser le projecteur.
Rouge	Éteint	Clignotant rouge	Il y a un problème avec un ventilateur ou un capteur. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.
Rouge ou clignotant rouge	Clignotant rouge	Clignotant rouge	Erreur interne. Mettez le projecteur hors tension, débranchez le cordon d'alimentation et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

Remarque: Si les témoins représentent une option qui n'est pas énumérée dans le tableau ci-dessus, mettez le projecteur hors tension, débranchez-le et contactez Epson pour obtenir de l'aide.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Références associés

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

[Comment obtenir de l'aide](#)

Tâches associées

[Remplacement de la lampe](#)

[Remplacement du filtre à air](#)

[Nettoyage du filtre à air et des événements](#)

Utilisation de l'affichage d'aide du projecteur

Pour résoudre certains problèmes courants, vous pouvez afficher l'information contenue dans le système d'aide du projecteur.

1. Mettez le projecteur sous tension.
2. Appuyez sur la touche **Help** du panneau de commande du projecteur ou de la télécommande.
Le menu d'aide s'affiche.
3. Utilisez les flèches vers le haut ou le bas pour mettre en surbrillance le problème que vous voulez résoudre.
4. Appuyez sur **Enter** pour afficher les solutions.

5. Lorsque vous avez terminé, effectuez l'une des tâches suivantes :
- Pour sélectionner un autre problème à résoudre, appuyez sur **Esc**.
 - Pour quitter le système d'aide, appuyez sur la touche **Help**.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Résolution des problèmes d'image ou de son

Vérifiez les solutions offertes dans les sections suivantes si vous avez des problèmes avec les images projetées ou le son.

[Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît](#)

[Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display](#)

[Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît](#)

[Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît](#)

[Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît](#)

[Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire](#)

[Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage](#)

[Solutions si l'image est floue](#)

[Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes](#)

[Solutions s'il n'y a pas de son ou si le volume est faible](#)

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Solutions lorsqu'aucune image n'apparaît

Si aucune image n'apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Assurez-vous que le couvre-objectif est ouvert ou retiré.
- Appuyez sur la touche **A/V Mute** pour voir si l'image avait été temporairement désactivée.
- Assurez-vous que les câbles nécessaires sont tous bien branchés et que le projecteur et les sources vidéo sont sous tension.
- Appuyez sur la touche d'alimentation du projecteur pour le sortir du mode d'attente ou de veille. Vérifiez également si l'ordinateur raccordé est en mode de veille ou s'il affiche un écran vide.
- Si vous avez débranché le cordon d'alimentation du projecteur puis immédiatement rebranché, appuyez sur la touche d'alimentation pour mettre le projecteur sous tension (avec la fonction **Aliment. Directe** activée).

- Vérifiez les paramètres dans le menu Signal pour vous assurer qu'ils sont exacts pour la source vidéo actuelle.
- Réglez le paramètre **Luminosité** et sélectionnez le mode de consommation d'énergie **Normal**.
- Vérifiez le paramètre **Affichage** pour vous assurer que **Messages** est réglé à **On**.
- Si le projecteur ne réagit pas lorsque vous appuyez sur les touches du panneau de commande, elles pourraient être verrouillées. Déverrouillez les touches.
- Si le projecteur ne réagit pas lorsque vous appuyez sur les touches de la télécommande, assurez-vous que les récepteurs de télécommande sont activés.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associés

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

[Paramètres de qualité d'image – Menu Image](#)

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

Tâches associées

[Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur](#)

Solutions lorsque l'image est incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display

Si aucune image n'est affichée ou si l'image semble incorrecte lors de l'utilisation de la fonction USB Display, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **USB** de la télécommande.
- Assurez-vous que le paramètre **USB Type B** du menu Avancé est réglé à **USB Display**.
- Sous Mac OS X, sélectionnez l'icône **USB Display** sur le Dock ou à partir du dossier **Applications**.
- Si Windows Media Center est affiché plein écran, réduisez la taille de l'écran.
- Sous Windows DirectX, désactivez les fonctions DirectX.
- Désactivez le paramètre **Transférer la fenêtre des couches** dans le programme des paramètres Epson USB Display de votre ordinateur.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associés

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît

Si le message « Pas de signal » apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Source Search** et attendez quelques secondes qu'une image apparaisse.
- Mettez sous tension l'ordinateur ou la source vidéo raccordé et appuyez sur **Play** pour commencer votre présentation, au besoin.
- Vérifiez la connexion du projecteur à vos sources vidéo.
- Si vous projetez depuis un ordinateur portable, assurez-vous qu'il est configuré pour pouvoir afficher sur un moniteur externe.

[Affichage depuis un ordinateur portable](#)

[Affichage depuis un ordinateur portable Macintosh](#)

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Affichage depuis un ordinateur portable

Si vous voyez le message « Pas de signal » lorsque vous tentez d'afficher depuis un ordinateur portable, vous devez configurer l'ordinateur portable pour afficher sur un moniteur externe.

1. Tenez la touche **Fn** de l'ordinateur portable enfoncée et appuyez sur la touche marquée d'une icône de moniteur ou **CRT/LCD**. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur portable pour de plus amples renseignements.) Patientez quelques secondes afin que l'image s'affiche.
2. Pour afficher à la fois sur l'écran de l'ordinateur portable et sur le projecteur, essayez d'appuyer sur les mêmes touches encore une fois.
3. Si la même image n'est pas affichée sur l'ordinateur portable et le projecteur, vérifiez l'utilitaire **Affichage** pour vous assurer que le port de moniteur externe est activé. (Consultez la documentation de l'ordinateur ou de Windows pour des directives.)
4. Au besoin, vérifiez les paramètres de votre carte vidéo et réglez l'option d'affichage multiple à **Clone**.

Sujet parent: [Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît](#)

Affichage depuis un ordinateur portable Macintosh

Si vous voyez le message « Pas de signal » lorsque vous tentez d'afficher depuis un ordinateur portable Macintosh, vous devez configurer l'ordinateur portable pour afficher sur un moniteur externe.

1. Ouvrez l'utilitaire **Préférences Système** et sélectionnez **Moniteurs**.
2. Sélectionnez **Détecter les moniteurs**.

3. Effectuez l'une des étapes suivantes :

- **Mac OS X 10.6.x** : Cliquez sur **Afficher Moniteurs** dans la barre des menus.
- **Autres versions de Mac OS X** : Sélectionnez l'option **Moniteur VGA** ou **Écran à cristaux liquides**, cliquez sur l'onglet **Disposition** ou **Ranger** et cochez la case **Recopier les écrans**. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur portable pour de plus amples renseignements.)

Sujet parent: [Solutions lorsque le message « Pas de signal » apparaît](#)

Solutions lorsque le message « Non supporté » apparaît

Si le message « Non supporté » apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez qu'un signal d'entrée correct est sélectionné dans le menu **Signal**.
- Vérifiez si la résolution de l'écran de l'ordinateur ne dépasse pas la résolution et la limite de fréquence du projecteur. Au besoin, sélectionnez une résolution différente pour votre ordinateur. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur pour de plus amples renseignements.)

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associés

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

[Format d'affichage vidéo pris en charge](#)

Solutions lorsque seulement une image partielle apparaît

Si seulement une image partielle apparaît, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande afin d'optimiser le signal.
- Essayez de modifier la position de l'image à l'aide du menu **Position**.
- Appuyez sur la touche **Aspect** de la télécommande pour sélectionner un rapport hauteur/largeur de l'image différent.
- Si vous avez agrandi ou réduit l'image avec les touches **E-Zoom**, appuyez sur la touche **Esc** pour revenir à l'affichage plein écran.
- Vérifiez les paramètres d'affichage de votre ordinateur pour désactiver l'affichage sur deux écrans et réglez la résolution selon les limites du projecteur. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur pour de plus amples renseignements.)
- Vérifiez la résolution attribuée à vos fichiers de présentation afin de voir s'ils ont été créés à une résolution différente de la résolution de projection. (Consultez l'aide du logiciel pour les détails.)

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associés

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

[Format d'affichage vidéo pris en charge](#)

Solutions lorsque l'image n'est pas rectangulaire

Si l'image projetée n'est pas parfaitement rectangulaire, essayez l'une des solutions suivantes :

- Si possible, placez le projecteur devant le centre de l'écran, de façon à ce qu'il soit perpendiculaire à l'écran.
- Si vous réglez la hauteur du projecteur à l'aide des pattes, appuyez sur les touches Keystone du projecteur pour corriger la forme de l'image.
- Activez la correction trapézoïdale automatique à l'aide des menus du projecteur.
- Appuyez sur la touche **Screen Fit** (PowerLite 1775W) et réglez la forme de l'image en utilisant l'information affichée à l'écran.
- Utilisez la fonction **Quick Corner** pour corriger la forme de l'image.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associés

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Tâches associées

[Correction automatique de la forme de l'image avec Screen Fit](#)

[Correction de la forme de l'image à l'aide de Quick Corner](#)

Solutions pour les images affectées par le bruit ou le brouillage

Si l'image projetée semble subir de l'interférence électronique (bruit) ou du brouillage, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez les câbles servant à brancher l'ordinateur ou la source vidéo au projecteur. Ils devraient être :
 - À l'écart du cordon d'alimentation afin de prévenir l'interférence.
 - Solidement branchés aux deux extrémités.
 - Ne pas dépasser 9,8 pi (3 m)
 - Pas branchés à une rallonge.
- Si vous projetez d'un ordinateur portable, désactivez l'affichage simultané sur l'écran de l'ordinateur portable afin d'éviter de diviser le signal vidéo.

- Vérifiez si les paramètres du menu Signal du projecteur correspondent à la source vidéo. S'ils sont disponibles pour votre source vidéo, réglez les paramètres **Progressif** et **Réduction bruit**.
- Sélectionnez une résolution vidéo sur l'ordinateur qui est compatible avec celle du projecteur.
- Si vous projetez depuis un ordinateur, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande pour automatiquement régler les paramètres d'alignement et de synchronisation.
- Si vous avez réglé la forme de l'image à l'aide des commandes du projecteur, essayez de réduire le paramètre **Netteté** afin d'améliorer la qualité de l'image.
- Si vous utilisez une rallonge, essayez de projeter sans l'utiliser afin de savoir si elle brouille le signal.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associés

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

[Format d'affichage vidéo pris en charge](#)

Tâches associées

[Affichage depuis un ordinateur portable Macintosh](#)

[Affichage depuis un ordinateur portable](#)

Solutions si l'image est floue

Si l'image projetée est floue, essayez l'une des solutions suivantes :

- Réglez la mise au point.
- Nettoyez l'objectif du projecteur.

Remarque: Pour éviter la condensation sur l'objectif lorsque vous venez d'un environnement froid, laissez le projecteur se réchauffer à la température ambiante avant de l'utiliser.

- Placez le projecteur assez près de l'écran, directement en avant de l'écran.
- Placez le projecteur afin que l'angle de réglage de la distorsion trapézoïdale ne soit pas si vaste et qu'il ne déforme pas l'image.
- Lorsque vous utilisez la fonction **Screen Fit** (PowerLite 1775W), placez le projecteur à une distance compatible de l'écran ou réglez la forme de l'image manuellement.
- Activez la correction trapézoïdale automatique à l'aide des menus du projecteur.
- Modifiez le paramètre **Netteté** pour améliorer la qualité de l'image.

- Si vous projetez depuis un ordinateur, appuyez sur la touche **Auto** de la télécommande du projecteur pour automatiquement régler les paramètres d'alignement et de synchronisation. Si des bandes floues ou un flou général demeurent, affichez une image au motif uniforme à l'écran et réglez manuellement les paramètres **Alignement** et **Sync**.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Références associés

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

[Paramètres de qualité d'image – Menu Image](#)

[Distance de projection](#)

Tâches associées

[Correction automatique de la forme de l'image avec Screen Fit](#)

[Mise au point de l'image](#)

[Nettoyage de l'objectif](#)

Solutions pour les images à la luminosité ou aux couleurs incorrectes

Si l'image projetée est trop sombre ou trop claire ou si les couleurs sont incorrectes, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Color Mode** de la télécommande afin de sélectionner le meilleur réglage pour l'image et les conditions de visionnement.
- Réglez les paramètres disponibles dans le menu Image pour la source d'entrée actuelle, tels que **Luminosité**, **Contraste**, **Nuance**, **Réglage couleur** et/ou **Intensité couleur**.
- Veillez à sélectionner le bon signal d'entrée dans le menu Signal.
- Assurez-vous que tous les câbles sont bien raccordés au projecteur et à votre dispositif vidéo. Si vous avez raccordés de long câbles, essayez de raccorder des câbles plus courts.
- Pour les ordinateurs, vérifiez l'équilibre des couleurs de l'affichage de l'ordinateur. (Voyez le guide de l'utilisateur de l'ordinateur pour de plus amples renseignements.)
- Si les couleurs provenant des images d'une source vidéo sont incorrectes, vérifiez si vous avez sélectionné le bon paramètre **Signal vidéo**.
- Si vous utilisez le mode d'économie d'énergie **ECO**, essayez le mode **Normal** dans le menu Réglage.
- Si l'image s'assombrit graduellement, il pourrait être nécessaire de remplacer la lampe du projecteur sous peu.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Concepts associés

[Entretien de la lampe](#)

Références associés

[Paramètres de qualité d'image – Menu Image](#)

[Paramètres du signal d'entrée – Menu Signal](#)

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

Solutions s'il n'y a pas de son ou si le volume est faible

S'il n'y a pas de son ou si le volume est faible lorsque vous vous attendez à avoir du son, essayez l'une des solutions suivantes :

- Appuyez sur la touche **Volume** de la télécommande pour régler le volume.
- Appuyez sur la touche **A/V Mute** pour reprendre la lecture vidéo et audio provisoirement interrompue.
- Appuyez sur la touche **Source Search** pour passer à la bonne source d'entrée, au besoin.
- Vérifiez si le volume est correctement réglé sur l'ordinateur ou la source vidéo.
- Vérifiez les connexions du câble audio entre le projecteur et la source vidéo.
- Si vous n'entendez pas de son d'une source HDMI (PowerLite 1760W/1770W/1775W), réglez la sortie de l'appareil raccordé à PCM.
- Vérifiez si tous les câbles audio utilisés sont étiquetés « No Resistance » (Aucune résistance).
- Si vous utilisez la fonction USB Display, activez le paramètre **Sortie audio du projecteur** dans le programme des paramètres Epson USB Display de votre ordinateur.

Sujet parent: [Résolution des problèmes d'image ou de son](#)

Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande

Vérifiez les solutions offertes dans les sections suivantes si vous avez des problèmes d'utilisation du projecteur ou de la télécommande.

[Solutions de problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur](#)

[Solutions pour les problèmes de télécommande](#)

[Solutions aux problèmes de mot de passe](#)

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Solutions de problèmes de mise sous ou hors tension du projecteur

Si le projecteur ne se met pas sous tension lorsque vous appuyez sur la touche d'alimentation ou s'il se met hors tension de manière inattendue, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez si le cordon d'alimentation est bien branché dans le projecteur et à une prise de courant alimentée.
- Les touches du projecteur pourraient être verrouillées à des fins de sécurité. Déverrouillez les touches ou utilisez la télécommande pour mettre le projecteur sous tension.
- Le cordon d'alimentation est peut-être défectueux. Débranchez le cordon et contactez Epson.
- Si la lampe s'éteint de manière inattendue, le projecteur pourrait s'être mis en mode de veille après une période d'inactivité. Lancez une présentation pour réveiller le projecteur.
- Si la lampe du projecteur s'éteint et que les témoins d'alimentation et **Temp** sont rouges, le projecteur a surchauffé et s'est éteint. Vérifiez les solutions pour cette combinaison de témoins.
- Si la touche d'alimentation de la télécommande ne met pas le projecteur sous tension, vérifiez l'état des piles et vérifiez si le paramètre **Récepteur à distance** est activé dans le menu du projecteur.

Sujet parent: [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

Références associés

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

[Témoins d'état du projecteur](#)

Tâches associées

[Déverrouillage des touches du panneau de commande du projecteur](#)

Solutions pour les problèmes de télécommande

Si le projecteur ne réagit pas aux commandes de la télécommande, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vérifiez si les piles sont bien installées dans la télécommande et qu'elles ont encore une charge. Au besoin, remplacez les piles.
- Veillez à utiliser la télécommande dans l'angle et la portée de réception du projecteur.
- Vérifiez si une des touches de la télécommande est coincée, ce qui la met en mode de veille. Relâchez la touche pour réveiller la télécommande.
- Un puissant éclairage fluorescent, la lumière directe du soleil ou des signaux d'appareils à IR peuvent nuire au fonctionnement des capteurs du projecteur. Atténuez l'éclairage ou déplacez le projecteur hors de la lumière du soleil ou de la portée de l'équipement causant l'interférence.

- Désactivez un des récepteurs de télécommande du projecteur à l'aide du système de menu ou vérifiez si tous les récepteurs sont désactivés.
- Si vous attribuez un numéro d'identification à la télécommande pour opérer plusieurs projecteurs, il peut être nécessaire de vérifier ou de modifier l'identificateur.
- Si vous perdez la télécommande, vous pouvez en acheter une auprès d'Epson.

Sujet parent: [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

Concepts associés

[Système d'identification de projecteur pour la commande de projecteurs multiples](#)

Références associés

[Paramètres des fonctions du projecteur – Menu Réglage](#)

[Équipement en option et pièces de rechange](#)

[Fonctionnement de la télécommande](#)

Solutions aux problèmes de mot de passe

Si vous ne pouvez pas entrer un mot de passe ou vous en souvenir, essayez l'une des solutions suivantes :

- Vous pourriez avoir activé la protection par mot de passe sans avoir d'abord créé un mot de passe. Essayez d'entrer **0000** à l'aide de la télécommande.
- Si vous avez entré un mauvais mot de passe à trop de reprises et que vous voyez un message affichant un code de demande, notez ce code et contactez Epson.
- Si vous perdez la télécommande, vous ne pourrez pas entrer un mot de passe. Procurez-vous une nouvelle télécommande auprès d'Epson.

Sujet parent: [Résolution des problèmes de fonctionnement du projecteur ou de la télécommande](#)

Solutions si les alertes réseau par courriel ne sont pas reçues

Si vous ne recevez pas un courriel vous alertant de problèmes du projecteur sur le réseau (PowerLite 1760W/1770W/1775W), essayez l'une des solutions suivantes :

- Assurez-vous que le projecteur est sous tension et correctement relié au réseau. (Si une erreur a causé la mise hors tension du projecteur, il ne peut pas envoyer de courriel.)
- Vérifiez si les paramètres d'alerte par courriel du projecteur sont réglés correctement dans le menu **Courrier** du réseau ou dans le logiciel de réseau.
- Réglez le **Mode attente** à **Comm. activée** afin que le logiciel de réseau puisse surveiller le projecteur en mode attente.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Concepts associés

[Projection sur un réseau sans fil](#)

Références associés

[Paramètres de configuration du projecteur – Menu Avancé](#)

[Paramètres réseau du projecteur – Menu Réseau](#)

Comment obtenir de l'aide

Si vous avez besoin de contacter Epson pour obtenir des services de soutien technique, utilisez l'une des options suivantes :

Assistance via Internet

Visitez le site de soutien Web d'Epson à www.epson.ca/support (Canada) pour obtenir des solutions à des problèmes courants. Vous pouvez y télécharger des utilitaires et de la documentation en français, consulter une foire aux questions et des conseils de dépannage, ou envoyer vos questions par courriel à Epson (site présenté en anglais seulement).

Contacter un représentant du soutien technique

Pour utiliser le soutien technique Epson PrivateLine, composez le 1 800 637-7661 et entrez le NIP inscrit sur votre carte Epson PrivateLine, comprise dans la trousse de l'utilisateur. Il s'agit du moyen le plus rapide de parler directement à un représentant Epson et le service est gratuit. Ce service est offert de 6 h à 18 h, heure du Pacifique, du lundi au vendredi, pendant toute la durée de votre garantie.

Vous pouvez également parler à un spécialiste en matière de projecteurs en composant l'un des numéros suivants :

- États-Unis : (562) 276-4394, de 6 h à 18 h, heure du Pacifique, du lundi au vendredi
- Canada : (905) 709-3839, de 6 h à 18 h, heure du Pacifique, du lundi au vendredi

Les jours et les heures de service peuvent changer sans préavis. Des frais d'interurbain peuvent s'appliquer.

Avant de communiquer avec Epson, ayez les informations suivantes sous la main :

- Nom de produit
- Numéro de série du produit (situé sur le dessous ou l'arrière du projecteur ou dans le système de menu)
- Preuve d'achat (telle qu'un reçu de magasin) et date d'achat

- Configuration informatique ou vidéo.
- Description du problème.

Achat de fournitures et d'accessoires

Vous pouvez vous procurer des écrans, d'autres accessoires en option ou des pièces de remplacement auprès d'un revendeur agréé Epson. Pour trouver le revendeur le plus près de chez vous, composez le 1 800 463-7766 Ou vous pouvez effectuer des achats en ligne au www.epson.ca (Canada) ou www.epsonstore.com (États-Unis).

Pour acheter une télécommande de remplacement, composez le (562) 276-4394 (États-Unis) ou (905) 709-3839 pour obtenir les coordonnées d'un revendeur au Canada.

Sujet parent: [Résolution des problèmes](#)

Caractéristiques techniques

Les sections suivantes présentent les caractéristiques techniques de votre projecteur.

[Caractéristiques générales du projecteur](#)

[Fiche technique de la lampe](#)

[Fiche technique de la télécommande](#)

[Dimensions du projecteur](#)

[Caractéristiques électriques du projecteur](#)

[Caractéristiques environnementales du projecteur](#)

[Caractéristiques de sécurité et d'homologations du projecteur](#)

[Format d'affichage vidéo pris en charge](#)

Caractéristiques générales du projecteur

Type d'affichage	Matrice active TFT polysilicone
Résolution	PowerLite 1750 : 1024 × 768 pixels (XGA) PowerLite 1760W/1770W/1775W : 1280 × 800 pixels (WXGA)
Objectif	F = 1,58 à 1,7 Longueur focale : 13,52 à 16,22 mm
Reproduction des couleurs	Quadrichromie, 16,77 millions de couleurs
Luminosité	PowerLite 1750/1760W : Mode de consommation électrique Normal : Sortie lumineuse blanche de 2600 lumens (norme ISO 21118) Sortie lumineuse couleur de 2600 lumens PowerLite 1770W/1775W : Mode de consommation électrique Normal : Sortie lumineuse blanche de 3000 lumens (norme ISO 21118) Sortie lumineuse couleur de 3000 lumens

Rapport de contraste	2000:1 avec Iris auto à On et en mode de consommation électrique à Normal
Taille d'image	30 à 300 po (0,8 à 7,6 m)
Distance de projection	PowerLite 1750 : 2,36 à 28,8 pi (0,72 à 8,77 m) PowerLite 1760W/1770W/1775W : 2,2 à 26,8 pi (0,67 à 8,18 m)
Méthodes de projection	Avant, arrière, plafond
Rapport forme optique (largeur sur hauteur)	PowerLite 1750 : 4:3 PowerLite 1760W/1770W/1775W : 16:10
Mise au point	PowerLite 1750/1760W/1770W : Manuel PowerLite 1775W : Assistée
Réglage du zoom	Manuel
Rapport de zoom (Télé sur grand angle)	1:1,2
Système sonore intégré	1 W monaural
Niveau de bruit	40 dB (mode de consommation électrique Normal) 30 dB (mode de consommation électrique ECO)

**Angle de correction
trapézoïdale**

PowerLite 1750/1760W/1770W :

Verticale : $\pm 45^\circ$ (manuelle); $\pm 30^\circ$ (avec autocorrection trapézoïdale)

Horizontale : $\pm 30^\circ$ (manuelle)

PowerLite 1775W :

Verticale : $\pm 45^\circ$ (manuelle); $\pm 30^\circ$ (avec autocorrection trapézoïdale ou Screen Fit)

Horizontale : $\pm 30^\circ$ (manuelle); $\pm 20^\circ$ (avec autocorrection trapézoïdale ou Screen Fit)

**Compatibilité du port USB de
type B**

Conforme USB 1.1 et 2.0 pour l'affichage USB ou la commande d'une souris externe

**Compatibilité du port USB de
type A**

1 port compatible USB 1.1 et 2.0 pour l'entrée de dispositif USB ou l'affichage d'une caméra de documents

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Fiche technique de la lampe

Type

UHE (Ultra High Efficiency)

Consommation électr.

PowerLite 1750/1770W/1775W :

230 W

PowerLite 1760W :

205 W

Durée utile de la lampe

Jusqu'à environ 4000 heures

Remarque: Éteignez le projecteur lorsqu'il n'est pas utilisé pour prolonger sa durée utile. La durée utile de la lampe dépend du mode de projection sélectionné, des conditions ambiantes et de l'utilisation. La luminosité de la lampe diminue au fil du temps.

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Fiche technique de la télécommande

Portée

19,7 pi (6 m)

Piles

Deux piles AA alcalines ou au manganèse

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Dimensions du projecteur

Hauteur (sans les pattes déployées)	1,7 po (44 mm)
Largeur	11,5 po (292 mm)
Profondeur	8,3 po (210 mm)
Poids	PowerLite 1750 : 3,66 lb (1,66 kg) PowerLite 1760W/1770W : 3,7 lb (1,68 kg) PowerLite 1775W : 3,77 lb (1,71 kg)

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques électriques du projecteur

Fréquence nominale	50/60 Hz
Source d'alimentation	De 100 à 240 V CA, $\pm 10\%$ PowerLite 1760W : 3 à 1,4 A PowerLite 1750/1770W/1775W : 3,3 à 1,5 A

Consommation électr.

(100 à 120 V)

PowerLite 1760W :

Fonctionnement : 293 W

En attente : 0,38 W (Comm. désactivée), 7,4 W (Comm. activée)

PowerLite 1750/1770W/1775W :

Fonctionnement : 322 W

En attente : 0,38 W (Comm. désactivée), 7,4 W (Comm. activée)

Consommation électr.

(200 à 240 V)

PowerLite 1760W :

Fonctionnement : 278 W

En attente : 0,44 W (Comm. désactivée), 7,7 W (Comm. activée)

PowerLite 1750/1770W/1775W :

Fonctionnement : 304 W

En attente : 0,44 W (Comm. désactivée), 7,7 W (Comm. activée)

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques environnementales du projecteur

Températures

Fonctionnement : 41 à 95 °F (5 à 35 °C)

Stockage : 14 à 140 °F (-10 à 60 °C)

Humidité (relative, sans condensation)

Fonctionnement : 20 à 80%

Stockage : 10 à 90%

Altitude de fonctionnement

Jusqu'à 4921 pi (1500 m)

Jusqu'à 7500 pi (2286 m) avec le mode haute altitude activé

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Caractéristiques de sécurité et d'homologations du projecteur

États-Unis

FCC Partie 15 Classe B (DoC)

UL60950-1

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Format d'affichage vidéo pris en charge

Pour les meilleurs résultats, la résolution de votre écran d'ordinateur ou de votre carte vidéo devrait être réglée à la résolution native du projecteur. Toutefois, votre projecteur est doté de la puce SizeWise d'Epson qui prend en charge d'autres résolutions d'affichage d'ordinateur; votre image sera donc automatiquement redimensionnée.

Le taux de rafraîchissement de votre écran ou carte vidéo (fréquence verticale) doit être compatible avec celle du projecteur. (Consultez le manuel de l'ordinateur ou de la carte vidéo pour les détails.)

Le tableau ci-dessous donne le taux de rafraîchissement et la résolution pour chaque format d'affichage vidéo compatible.

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
Signaux d'ordinateur (RVB analogique)		
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	56/60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/70/75/85	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 768
WXGA	60	1360 × 768
WXGA	60/75/85	1280 × 800
SXGA	70/75/85	1152 × 864
SXGA	60/75/85	1280 × 960
SXGA	60/75/85	1280 × 1024
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
UXGA	60	1600 × 1200
WSXGA+*, **	60	1680 × 1050

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
MAC13"	67	640 × 480
MAC16"	75	832 × 624
MAC19"	75	1024 × 768
MAC19"	59	1024 × 768
MAC21"	75	1152 × 870
Vidéo composite		
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (PAL)	50/60	720 × 576
TV (SECAM)	50	720 × 576
Vidéo composantes		
SDTV (480i)	60	720 × 480
SDTV (576i)	50	720 × 576
SDTV (480p)	60	720 × 480
SDTV (576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080
Signaux d'entrée HDMI (PowerLite 1760W/1770W/1775W)		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
SXGA	60	1280 × 960
SXGA	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200

Format d'affichage	Taux de rafraîchissement (Hz)	Résolution (en pixels)
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080

* PowerLite 1760W/1770W/1775W seulement

** Résolution **Large** seulement

Sujet parent: [Caractéristiques techniques](#)

Avis

Vérifiez ces sections pour des avis importants concernant votre projecteur.

[Consignes de sécurité importantes](#)

[Consignes de sécurité importantes](#)

[Déclaration de conformité avec la FCC](#)

[Marques de commerce](#)

[Droits d'auteurs des logiciels](#)

[Avis sur les droits d'auteur](#)

Consignes de sécurité importantes

Mise en garde: Ne regardez jamais dans l'objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée; la lumière intense peut abîmer vos yeux. Ne laissez jamais des enfants regarder dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé. N'ouvrez jamais les couvercles du projecteur, à l'exception des couvercles de la lampe et du filtre. Des tensions électriques dangereuses présentes à l'intérieur du projecteur peuvent causer des blessures graves. Sauf indication contraire dans le présent *Guide de l'utilisateur*, n'essayez jamais de réparer vous-même ce produit. Pour toute réparation, adressez-vous à un technicien qualifié.

Avertissement: Le projecteur et ses accessoires sont livrés dans des sacs de plastique. Afin d'éviter tout risque d'étouffement, gardez les sacs de plastique hors de portée des enfants.

Mise en garde: Lorsque vous remplacez la lampe, ne touchez jamais la nouvelle lampe des doigts; les traces invisibles laissées par les doigts peuvent en réduire la durée utile. Utilisez un chiffon ou des gants pour manipuler la lampe neuve.

Sujet parent: [Avis](#)

Consignes de sécurité importantes


Observez ces consignes de sécurité au moment d'installer et d'utiliser le projecteur :

- Ne regardez pas dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé. Le faisceau lumineux intense peut abîmer vos yeux.
- Ne posez pas le projecteur sur un chariot, une table ou un support instable.
- N'utilisez pas le projecteur sur son côté ou en position inclinée. N'inclinez pas le projecteur de plus de 30° vers l'avant ou l'arrière.

- Pour monter le projecteur au plafond, adressez-vous à un technicien qualifié qui utilisera le matériel de montage conçu pour le projecteur.
- Lorsque vous installez ou réglez le support de montage au plafond, n'utilisez pas d'adhésifs pour empêcher les vis de se desserrer ni d'huiles ou de lubrifiants. Cela pourrait fissurer le boîtier du projecteur et détacher ce dernier de son dispositif de fixation au plafond. Cela pourrait causer des blessures graves à quiconque se trouvant sous le support de fixation et le projecteur pourrait s'abîmer.
- N'utilisez pas le projecteur à proximité d'eau ou de sources de chaleur.
- Utilisez le type de source d'alimentation indiqué sur le projecteur. L'utilisation d'une source d'alimentation différente peut provoquer un incendie ou une décharge électrique. Si vous avez un doute quant à l'alimentation, consultez votre revendeur ou votre compagnie d'électricité.
- Placez le projecteur près d'une prise de courant où la fiche peut être débranchée facilement.
- Prenez les précautions ci-après pour la fiche : Ne saisissez pas la fiche avec des mains humides. N'insérez pas la fiche dans une prise lorsque celle-ci est couverte de poussière. Insérez la fiche à fond dans la prise. Ne tirez pas sur le cordon d'alimentation pour débrancher la fiche; tenez fermement cette dernière lorsque vous la débranchez. Ne pas se conformer à ces consignes pourrait provoquer un incendie ou une décharge électrique.
- Évitez de surcharger les prises murales, les rallonges ou les blocs multiprises. N'insérez pas la fiche dans une prise poussiéreuse. Vous risquez de provoquer un incendie ou une décharge électrique.
- Ne placez pas le projecteur à un endroit où l'on peut facilement marcher sur le cordon d'alimentation. Cela risque de dénuder le cordon ou d'endommager la fiche.
- Débranchez le projecteur de la prise murale avant de le nettoyer. Utilisez pour le nettoyage un chiffon sec (ou, pour les saletés ou taches difficiles à enlever, un chiffon humide bien essoré). N'utilisez pas de nettoyants liquides ni d'aérosols.
- Ne bouchez pas les fentes et les ouvertures du boîtier du projecteur. Elles assurent la ventilation et empêchent la surchauffe du projecteur. Ne placez pas le projecteur sur un sofa, sur un tapis ou sur toute surface molle ou encore sur une pile de feuilles de papier détachées qui pourraient bloquer les fentes et les ouvertures de ventilation sous le projecteur. Si vous installez le projecteur à proximité d'un mur, laissez un espace d'au moins 7,9 po (20 cm) entre le mur et la bouche de sortie d'air.
- N'utilisez pas le projecteur dans un endroit encastré, à moins qu'une ventilation appropriée ait été prévue.
- N'introduisez jamais d'objets quels qu'ils soient dans les ouvertures du boîtier du projecteur. Ne renversez jamais de liquide dans le projecteur.
- Si vous utilisez plusieurs projecteurs côte à côte, prévoyez au moins 2 pi (60 cm) d'espace entre les projecteurs pour assurer une ventilation adéquate.

- Il est possible que vous deviez nettoyer le filtre à air et les orifices de ventilation. Un filtre à air et/ou un orifice de ventilation bloqués peuvent nuire à la ventilation requise pour le refroidissement du projecteur.
- Ne rangez pas le projecteur à l'extérieur pendant des périodes prolongées.
- Sauf indication contraire dans le présent manuel, ne tentez pas de réparer vous-même le produit. Pour toute réparation, adressez-vous à un technicien qualifié. L'ouverture ou le retrait des couvercles de l'appareil risque de vous exposer à des tensions dangereuses et à d'autres dangers.
- N'ouvrez jamais les couvercles du projecteur sauf si ce guide de l'utilisateur l'exige pour des raisons précises. Ne tentez jamais de démonter ou de modifier le projecteur. Pour toutes les réparations, adressez-vous à un technicien qualifié.
- Débranchez le projecteur de la prise murale et adressez-vous à un technicien qualifié dans les cas suivants : Si le projecteur ne fonctionne pas normalement même si vous suivez les directives d'utilisation ou si vous notez des changements marqués concernant son rendement; si le projecteur émet de la fumée, des odeurs étranges ou des bruits étranges; lorsque le cordon d'alimentation est dénudé ou la fiche est endommagée; si du liquide ou des objets inconnus ont pénétré à l'intérieur du projecteur, ou s'il a été exposé à la pluie ou à l'eau; si le projecteur a fait l'objet d'une chute ou si le boîtier a été endommagé.
- Ne touchez pas la fiche durant un orage électrique. Sinon, vous pourriez recevoir un choc électrique.
- Débranchez le projecteur si vous comptez ne pas l'utiliser pendant un certain temps.
- N'utilisez pas le projecteur où il peut être exposé à la pluie, à l'eau ou à un niveau d'humidité excessif.
- N'utilisez pas le projecteur où il peut être exposé à de la poussière ou de la fumée excessives.
- N'utilisez pas et n'entrez pas le projecteur ou sa télécommande à proximité d'un appareil de chauffage, sous la lumière directe du soleil ou dans un véhicule fermé.
- Si vous utilisez le projecteur dans un pays autre que celui dans lequel vous l'avez acheté, utilisez le cordon d'alimentation approprié pour ce pays.
- Ne montez pas sur le projecteur et ne placez pas d'objets lourds dessus.
- Utilisez seulement le projecteur si la température est comprise entre 41 °F et 95 °F (5 °C et 35 °C). En dehors de cette plage de températures, l'image projetée risque d'être instable et le projecteur peut être endommagé.
- N'entrez pas le projecteur à des températures qui ne sont pas comprises entre 14 et 140 °F (- 10 et 60 °C) ou à la lumière directe du soleil pendant de longues périodes. Cela peut endommager le boîtier.
- Ne placez pas rien qui puisse se tordre ou s'abîmer du fait de la chaleur à proximité des bouches d'aération. N'approchez pas vos mains ni votre visage des bouches d'aération en cours de projection.

- Avant de déplacer le projecteur, assurez-vous qu'il est hors tension, que sa fiche est débranchée de la prise et que tous les câbles sont déconnectés.
- Ne tentez jamais d'enlever la lampe immédiatement après utilisation car elle est brûlante. Avant de retirer la lampe, éteignez le projecteur et attendez au moins une heure pour que la lampe puisse refroidir.
- Ne placez pas la source d'une flamme nue, comme une bougie allumée, sur le projecteur ou à proximité de celui-ci.
- Ne modifiez pas le cordon d'alimentation. Ne placez pas d'objets trop lourds sur le cordon d'alimentation et évitez de le tordre, de le courber ou de tirer dessus. Faites en sorte que le cordon d'alimentation ne se trouve pas à proximité d'appareils électriques chauds.
- Si la lampe se brise, aérez la pièce de manière à éviter que les gaz émis lorsque la lampe se brise ne soient inhalés ou n'entrent en contact avec vos yeux ou votre bouche.
- Si le projecteur est monté au plafond et que la lampe se brise, soyez vigilant pour ne pas que des fragments de la lampe brisée n'entrent en contact avec vos yeux lorsque vous retirez le couvercle de lampe.

Remarque:  La ou les lampes utilisées par les projecteurs contiennent du mercure. Veuillez consulter les réglementations provinciale et locale concernant l'élimination et le recyclage. Ne mettez pas les lampes au rebut.

AVERTISSEMENT : Les câbles/cordons fournis avec ce produit contiennent des produits chimiques, y compris du plomb, reconnus par l'État de Californie comme étant la cause d'anomalies congénitales et d'autres dangers pour le système reproductif. ***Lavez-vous les mains après chaque manipulation.*** (Cet avis est fourni en conformité avec la Proposition 65 du Code de santé et de sécurité de l'État de la Californie, § 25249.5 et suiv.).

Sujet parent: [Avis](#)

Déclaration de conformité avec la FCC

Pour les utilisateurs américains

À l'issue des tests dont il a fait l'objet, cet appareil a été déclaré conforme aux normes des appareils numériques de classe B conformément à la partie 15 de la réglementation FCC. Ces normes sont destinées à assurer un niveau de protection adéquat contre les interférences dans les installations résidentielles. Cet appareil produit, utilise et peut émettre des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas installé ou utilisé conformément aux directives, peut brouiller les ondes radio ou télévision. Toutefois, il est impossible de garantir qu'aucune interférence ne se produira dans une installation

particulière. Si cet appareil brouille la réception des ondes radio et télévision, ce que vous pouvez déterminer en éteignant et en rallumant l'appareil, nous vous encourageons à prendre l'une ou plusieurs des mesures correctives suivantes :

- Réorientez ou déplacez l'antenne réceptrice.
- Éloignez l'appareil du récepteur.
- Branchez l'appareil sur une autre prise ou un autre circuit que celui du récepteur.
- Demandez conseil auprès du revendeur de l'appareil ou d'un technicien radio/télévision expérimenté.

AVERTISSEMENT

Le branchement d'un câble d'interface non blindé à ce matériel entraînera l'annulation de l'homologation FCC de cet appareil et risque de causer des interférences dépassant les limites établies par la FCC pour ce matériel. Il incombe à l'utilisateur de se procurer et d'utiliser un câble d'interface blindé avec cet appareil. Si l'appareil est doté de plusieurs connecteurs d'interface, évitez de connecter des câbles à des interfaces inutilisées. Toute modification non expressément autorisée par le fabricant peut annuler la permission d'utilisation du matériel de l'utilisateur.

Pour les utilisateurs au Canada

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Sujet parent: [Avis](#)

Marques de commerce

Epson®, Instant Off®, Quick Corner®, EasyMP® et Easy Management® sont des marques déposées, et Epson Exceed Your Vision est un logotype déposé de Seiko Epson Corporation.

PowerLite®, PrivateLine® et Accolade® sont des marques déposées; SizeWise^{MC}, Duet^{MC} et BrightLink Solo^{MC} sont des marques de commerce; et Epson Store^{MS} et Extra Care^{MS} sont des marques de service d'Epson America, Inc.

WPA^{MC} et WPA2^{MC} sont des marques de commerce de Wi-Fi Alliance.

HDMI et High-Definition Multimedia Interface sont des marques de commerce ou des marques déposées de HDMI Licensing LLC.  HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Avis général : les autres noms de produit figurant dans le présent document ne sont cités qu'à titre d'identification et peuvent être des marques de commerce de leurs propriétaires respectifs. Epson renonce à tous les droits associés à ces marques.

Sujet parent: [Avis](#)

Droits d'auteurs des logiciels

This product uses free software as well as software to which this company holds the rights.

The following is information on the free software used by this product.

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs").

We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

busybox-1.13.4

iptables-1.4.2

libgcc1(gcc-4.3.3)

linux-2.6.27

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

EPSON original drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

LICENSE Version 2, June 1991

Copyright ©) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundations software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each authors protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as

separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or

rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright ©) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright ©) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

glibc-2.10

SDL-1.2.13

SDL-Image

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright ©) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary

General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original authors reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the users freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the

ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of

the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the users computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on

consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A

FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright ©) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

Thats all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox-1.13.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

Copyright ©) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright ©) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Groups free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright ©) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG authors name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Groups software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format©) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.7

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright ©) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright ©) 1996, 1997 Andreas Dilger (Version 0.88 Copyright ©) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004, is Copyright ©) 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright ©) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright ©) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright ©) 1996, 1997 Andreas Dilger
Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals
added to the list of Contributing Authors:

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright ©) 1995, 1996 Guy Eric
Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of
individuals:

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all
warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of
fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct,
indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the
PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for
any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the
original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson

glennrp@users.sourceforge.net

September 12, 2004

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "zlib" are as follows.

Copyright notice:

©) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided as-is, without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly

jloup@gzip.org

Mark Adler

madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

libmd5-rfc

This projector product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright ©) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided as-is, without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

<http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt>

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5); added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%); or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution." "Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

(a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

(b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

(c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

(d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

Sujet parent: [Avis](#)

Avis sur les droits d'auteur

Tous droits réservés. Il est interdit de reproduire, de conserver dans un système central ou de transmettre le contenu de cette publication sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit – reproduction électronique ou mécanique, photocopie, enregistrement ou autre – sans la permission écrite préalable de Seiko Epson Corporation. L'information contenue dans la présente ne peut être utilisée qu'avec ce produit Epson. Epson décline toute responsabilité en cas d'utilisation de cette information avec d'autres produits.

Ni Seiko Epson Corporation ni ses sociétés affiliées ne peuvent être tenues responsables par l'acheteur de ce produit ou par des tiers de tout dommage, pertes, frais ou dépenses encourus par l'acheteur ou les tiers suite à : un accident, le mauvais usage ou l'usage abusif de ce produit, ou de modifications, réparations ou altérations non autorisées du produit, ou (sauf aux É.-U.) du manquement à respecter strictement les instructions d'utilisation et d'entretien de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation décline toute responsabilité en cas de dommages ou de problèmes découlant de l'utilisation d'options ou de produits consommables autres que les produits désignés comme produits Epson d'origine ou comme produits approuvés pour Epson par Seiko Epson Corporation.

[Droits d'attribution](#)

Sujet parent: [Avis](#)

Droits d'attribution

L'information contenue dans ce guide peut être modifiée sans préavis.

© 2010 Epson America, Inc.

07/10

CPD-28076